

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
INSTITUTO DE LETRAS - IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO - LET

EM BUSCA DO ELO PERDIDO
UM ESTUDO SOBRE O PROJETO ELO E PLATAFORMAS
ONLINE DE ENSINO DE LÍNGUA JAPONESA, VANTAGENS,
PROBLEMAS E UMA VISÃO PARA O FUTURO.

ANDRÉ SUEDA LIMONE

MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO DE LETRAS
LICENCIATURA EM LÍNGUA E LITERATURA JAPONESA

BRASÍLIA

2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
INSTITUTO DE LETRAS - IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO - LET

ANDRÉ SUEDA LIMONE

**EM BUSCA DO ELO PERDIDO- UM ESTUDO SOBRE O PROJETO ELO E PLATAFORMAS
ONLINE DE ENSINO DE LÍNGUA JAPONESA, VANTAGENS,
PROBLEMAS E UMA VISÃO PARA O FUTURO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como parte das atividades para obtenção do
título de licenciado do curso de Língua e
Literatura Japonesa do Departamento de
Línguas Estrangeiras e Tradução, do Instituto
de Letras da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Me. Fausto Pinheiro Pereira

BRASÍLIA

2013

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Yuko Takano

Prof. Me. André Willian Marques de Oliveira

Prof. Me. Fausto Pinheiro Pereira (Orientador)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que, de formas tão diferentes, me dão apoio.

Ao meu irmão, sempre companheiro mesmo estando longe.

Às Profa. Me. Alice Tamie Joko e Profa. Dra. Yuko Takano, que, mesmo quando estão longe, parecem estar sempre presentes.

À Profa. Dra. Tae Suzuki pelo auxílio em tempos complicados.

Ao Prof. Me. Fausto Pinho Pereira, que escolhi como orientador e me sempre me apoiou como orientando.

Ao amigo Sander Maeda Garbin, pela amizade desde que me dou por gente.

Aos amigos Alan Nunes Borges e Suzana Sumire Negrão Niho, que me ajudaram a me levantar em momentos muito difíceis.

Ao amigo Luiz Cláudio Bodanese, grande companheiro até do outro lado do mundo.

Aos colegas de turma, Naomi Sato Breyer, Jefter Marodim Ferreira e Flávia Rocha Feijó, que foram parte importante dessa jornada.

Aos igualmente importantes amigos que surgiram ao longo do curso, Ana Gabriela Lobato, Jackeline Albuquerque, Taygoro Kudo, Profa Camila Regina Pimentel, Prof. Me. André Willian de Oliveira Marques, Carolina Umebara Lopes, Aline de Freitas, Filipe Adão, George Moroni.

À Maria Shimura, que me ensinou sobre 「ご縁がありますように」, o que me fez valorizar mais cada amizade, e que espero reencontrar logo.

Ao pessoal lá do outro lado do mundo, especialmente às minhas irmãzinhas, Yuki Shimizu, Maki Shimura, Naoko Yata, Megumi Kawai, Yui Kasano, Kanako Sano, Ami Tanaka, Shiori Sakakibara.

À minha irmãzinha chinesa Shuo Lou, que foi tão importante em momentos difíceis neste ano.

À Jooyeon Nam, companheira do Nível 5 e que espero rever logo.

Às novas e importantes amizades que surgiram em momentos complicados este ano, Daum Lee, Katarina Kinuka Oiri e Michele de Castro Fernandes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Programa para estudo dos silabários japoneses - base do Projeto	9
Figura 2: Trecho de estrutura da apostila impressa	11
Figura 3: Esboço de <i>layout</i> da estrutura gramatical no sistema de <i>frames</i>	12
Figura 4: Cena do segmento de animação produzido	13
Figura 5: Layout de uma estrutura gramatical em <i>flex</i>	14
Figura 6: Matriz SWOT	19
Figura 7: Nota gramatical sobreposta ao texto no <i>layout</i> em <i>flex</i>	26
Figura 8: http://www.aulasdejapones.com.br/	28
Figura 9: Página de <i>login</i>	30
Figura 10: Página principal do conteúdo.....	31
Figura 11: http://www.japanesepod101.com/	32
Figura 12: <i>Layout</i> de uma lição.....	33
Figura 13: Comparação entre os recursos disponíveis nos planos pagos	34
Figura 14: Página principal	35
Figura 15: http://livemocha.com/	36
Figura 16: Interface da página principal do sistema.....	37
Figura 17: https://www.erin.ne.jp/	40
Figura 18: <i>Layout</i> da página principal	42
Figura 19: http://japanese.lingualift.com/	43
Figura 20: Página inicial do ambiente de estudo	44
Figura 21: Tela com livro texto	45
Figura 22: Interface do <i>Vocab Lab</i>	45
Figura 23: Interface do Kanji Academy	46
Figura 24: Hierarquia dos elementos de jogos adaptado de Werbach, Hunter (2012, p.82)	52
Figura 25: Ciclo de Atividades – figura adaptada de Werbach, Hunter (2012, p.96)	53
Figura 26: Flow (adaptado de Deterding, 2011).....	55
Figura 27: Curva de dificuldade em um jogo (adaptado de Deterding, 2011)	55

SUMÁRIO

1	Introdução	1
1.1	<i>Problema.....</i>	1
1.2	<i>Objetivos</i>	2
1.2.1	Objetivos Gerais	2
1.2.2	Objetivos Específicos	2
2	Educação a Distância – EaD	4
2.1	<i>Um pouco de história.....</i>	4
2.2	<i>Objetivos gerais de um programa de EaD</i>	5
2.3	<i>Elementos que definem um programa de EaD</i>	6
2.4	<i>Learning Management System - LMS</i>	6
2.5	<i>Considerações relativas a criação de um curso de EaD</i>	7
3	O Projeto ELO.....	9
3.1	<i>O conceito</i>	9
3.2	<i>O início</i>	9
3.3	<i>Evolução</i>	11
3.4	<i>Sobre os primeiros semestres de utilização da plataforma</i>	13
3.5	<i>Auge e Declínio</i>	14
3.6	<i>Situação Atual</i>	16
3.7	<i>Análise Geral.....</i>	17
3.7.1	SWOT	18
3.7.2	Quadro de Análise de Oportunidades	19
3.7.3	Considerações finais sobre o Projeto ELO	24
4	Amostra do Mercado de EaD Atual de Língua Japonesa	27
4.1	<i>Projeto N</i>	28
4.1.1	O que é.....	28
4.1.2	Como Funciona	28
4.1.3	Usabilidade.....	30
4.1.4	Considerações	31
4.2	<i>Japan Pod 101</i>	32
4.2.1	O que é.....	32
4.2.2	Como funciona	32
4.2.3	Usabilidade.....	35
4.2.4	Considerações	36
4.3	<i>Live Mocha</i>	36
4.3.1	O que é.....	36

4.3.2	Como Funciona	37
4.3.3	Usabilidade.....	38
4.3.4	Considerações	39
4.4	<i>Web版エリンが挑戦！日本語できます。</i>	40
4.5.1	O que é.....	40
4.5.2	Como Funciona	40
4.5.3	Usabilidade.....	42
4.5.4	Considerações	43
4.5	<i>Japanese Lingualift</i>	43
4.5.1	O que é.....	43
4.5.2	Como Funciona	44
4.5.3	Usabilidade.....	47
4.5.4	Considerações	47
4.6	<i>Conclusões Gerais</i>	48
5	um possível caminho: Gamificação	49
5.1	<i>O que é Gamificação</i>	49
5.2	<i>Jogo?</i>	49
5.3	<i>Porque Gamificar?</i>	50
5.4	<i>Elementos importantes</i>	51
5.4.1	<i>Feedback</i>	52
5.4.2	<i>Progressão</i>	54
5.4.3	<i>Significado, Maestria, Autonomia</i>	55
5.5	<i>Considerações finais sobre gamificação</i>	56
6	Considerações Finais	58
6.1	<i>Visões para o futuro</i>	60
	Referências Bibliográficas	62
	ANEXO 1 – Outline para criação de um curso de EaD.....	65

RESUMO

Educação a distância é uma modalidade de educação em constante evolução. Garantir boa qualidade do ensino *online*, através da criação de conteúdos e sistemas eficientes não é uma tarefa fácil.

Para o ensino de línguas estrangeiras, atualmente vem crescendo muito a quantidade de *sites* que oferecem cursos, aulas ou ferramentas para a aprendizagem. No caso da língua japonesa, as ofertas ainda são limitadas, mas se pode encontrar vasto material, por meio de simples pesquisas em *sites* de busca.

O Projeto ELO (Escola de Línguas Online) iniciado na Universidade de Brasília - UnB, em 2008, com o objetivo de fornecer suporte *online* ao ensino presencial da área de japonês da UnB, foi o ponto de partida para este trabalho, que revê a sua trajetória e, também, busca obter uma amostra de conteúdos atualmente disponíveis para o ensino de japonês *online* tendo sido selecionados os seguintes *sites* para verificação: Projeto N, *JapanesePod101*, *LiveMocha*, *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*, e *JapaneseLingualift*.

Por fim, apoiado no conceito emergente de gamificação, o presente trabalho pretende trazer reflexões e propostas para a construção de uma visão de futuro em educação a distância de língua japonesa.

Palavras Chave: língua japonesa; jogos; gamificação; ensino a distância.

ABSTRACT

Distance education is a modality of education in constant evolution. To guarantee good quality in online teaching through creating content and efficient systems it's not an easy task.

For teaching foreign languages, nowadays it can be seen an increase in the number of sites offering courses, classes or tools for learning. Regarding the Japanese language, the offer is still limited but a broad range of material can be found by simply researching through web search engines.

The Project ELO (Escola de Línguas Online) started in the University of Brasília in 2008, with the goal of providing online support for the presential classes for the Japanese classes, was the starting point for this paper, that reviews it's trajectory, and also brings a sample of currently available contents for teaching Japanese online. The following sites were selected: Projeto N, JapanesePod101, Live Mocha, Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu and JapaneseLingualift.

And sustained by the emerging concepts of gamification the present paper intends to bring reflections and propositions to construct a view for the future in distance education for the Japanese language.

Key-words: japanese language, games, gamification, distance education

1 INTRODUÇÃO

O autor do presente trabalho foi um dos primeiros alunos convocados para ser conteudista do projeto ELO, a princípio Escola de Línguas Online, iniciado no final de 2007, que consistia no desenvolvimento de uma plataforma online de suporte para as aulas do curso de Japonês da Universidade de Brasília.

Assim como todos que foram integrados ao projeto para desenvolver conteúdo, a ideia de que não apenas estaria sendo desenvolvido material utilizando a língua japonesa, mas também que seria um projeto que visava a melhoria do curso, foi um fator de motivação. Porém, aos poucos, por vários motivos, o grupo que chegou a ter mais de vinte pessoas do curso de japonês envolvidas, foi-se reduzindo, as prioridades e o foco foram sendo mudados. Por consequência, aos poucos se tornou cada vez mais difícil manter o projeto ativo, e também fazê-lo evoluir.

Em 2009, foi oferecida uma oportunidade para a equipe que ainda restava naquele momento, para idealizar e criar conteúdo para uma plataforma online. Pelo momento já conturbado que passava o projeto, a ideia foi descartada. Certamente foi algo que causou frustração, pois eram buscados desde o início, sem sucesso, meios de transformar o projeto em um empreendimento. Desta forma, esse plano foi colocado de lado, pois não era algo que seria viável de realizar individualmente pelo autor.

Mesmo que por um tempo o ELO tenha sido utilizado, é um tanto desanimador observar hoje o estado em que se encontra o projeto que um dia engajou tantas pessoas do curso.

1.1 Problema

Entretanto, este projeto deu o caminho para a criação de uma plataforma que envolvesse outras línguas do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução – LET – da UnB, legado este que poucos têm conhecimento que se originou com a empreitada de alunos de japonês. E devido à falta de registros do projeto ELO, essa é uma informação fora do conhecimento geral.

Recentemente, reativando contatos, foi percebido que os interessados em 2009 em investir na criação do curso online de japonês, ainda estão à disposição, e idealizando um curso, ajudariam a colocá-lo no ar. Após um tempo sem saber por

onde começar, foi decidido, a partir deste trabalho da disciplina Projeto de Curso, dar início a uma pesquisa, esperando que possa ter utilidade tanto para o próprio curso de japonês quanto para ser um ponto de partida de um eventual projeto maior relacionado à criação de conteúdo web para ensino de língua japonesa.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivos Gerais

Desta forma, o trabalho a ser apresentado será realizado com base no projeto de suporte online às aulas do curso de língua japonesa da Universidade de Brasília e em sites que disponibilizam conteúdo de língua japonesa, verificando seus pontos positivos e negativos.

1.2.2 Objetivos Específicos

A partir de considerações sobre essas plataformas, buscar-se-á o aprofundamento sobre metodologias para melhor desenvolvimento de conteúdo para ensino de língua japonesa online.

Preliminarmente, para melhor situarmo-nos no contexto do presente trabalho, entendemos ser necessário apresentar breve histórico do que seja EaD e conceituar alguns pontos importantes a se considerar em um sistema de EaD.

Em seguida, será verificada a trajetória do Projeto ELO: como tudo começou, o que foi criado, os problemas, situação atual. Contudo, o presente trabalho pretende discorrer apenas sobre a trajetória do ELO, não entrando em detalhes em relação à plataforma do LET. E pensando na mentalidade, embora amadora, empreendedora da época, utilizaremos ferramentas de planejamento e gestão de empresas para situarmos o Projeto ELO num contexto empreendedor à época de criação.

Já no contexto dos dias de hoje, para uma visão geral do mercado, seguiremos com exemplos de sites, tanto de conteúdo pago quanto gratuitos, que disponibilizam conteúdo para aprendizagem de língua japonesa, observando como funcionam, os tipos de ferramentas que disponibilizam e também verificando questões de usabilidade dessas páginas.

Depois veremos um conceito emergente que se considerou relevante para a idealização de um sistema de EaD, a gamificação, explicando o que é este termo, o que ele traz de positivo, e ideias importantes presentes neste conceito.

Com todas as informações percorridas pelo trabalho, objetiva-se então mostrar caminhos para o futuro, tanto para o curso de japonês da UnB quanto para projetos futuros de EaD de língua japonesa.

2 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – EAD

Educação a Distância – EaD –, no Brasil, pelo Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005, tem sua definição oficial como sendo “a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos .” (BRASIL, 2005)

2.1 Um pouco de história

Atualmente, quando se fala em EaD, logo se imagina uso de internet, computadores e tecnologias, mas, ao se falar do início, do seu surgimento, deve-se lembrar que “a escrita permitiu que as informações fossem registradas e transmitidas independentemente do tempo e do espaço.” (TESSAROLLO, 2000, p.19). Assim, com a escrita tornou-se possível haver comunicação a distância, e em decorrência disso começaram a surgir cursos por correspondência. O registro mais antigo que se possa relacionar a um curso a distância é uma propaganda de cursos de taquigrafia por correspondência, impressa em um jornal de Boston em 1729 (BATTENBERG, 1971, apud HOLMBERG, 2005, p.13).

Porém, de acordo com Holmberg (2005), no referido anúncio não há garantias de que o curso era realmente a distância, por haver indicação de interação em duas vias entre aluno e professor. Assim, um registro mais conclusivo de educação a distância efetivamente vem da Europa. Em 1833, na Suécia, um anúncio de uma universidade oferece oportunidades de estudo de redação via postal. (BRATT, 1977, apud HOLMBERG, 2005, p.13)

Pouco mais tarde em 1840, na Inglaterra, encontram-se registros de uma tentativa de ensino a distância de taquigrafia por cartões postais, o que seria o início do que viria a ser uma faculdade por correspondência. (ibid. p.13)

Muitos outros exemplos são encontrados pela Europa e América, com o passar do tempo. A primeira iniciativa de que se tem conhecimento de curso bem estruturado de nível universitário é a da Universidade de Chicago nos Estados Unidos, introduzida pelo educador William Harper. (ibid. p.15)

Segundo a ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância), “gradualmente outros países passaram a adotar metodologias de EAD, até chegar ao Brasil [...]” (2012, p.381).

Em 1904, nos classificados do Jornal do Brasil, tem-se o primeiro registro documentado de um curso de profissionalização de datilógrafos por correspondência. Entretanto, talvez não tenha sido o primeiro curso a distância do Brasil, mas é o primeiro de que se tem registro e dados (ALVES, 2011).

E desde então, como a ABED coloca (2012, p.381):

[...] a educação a distância teve significativos avanços, sendo importantes marcos referenciais a criação do sistema rádio-educativo e, mais tarde, a utilização do telefone, cinema, televisão e internet para fins educacionais que, ao lado dos correios, compõem meios essenciais para o processo de aprendizagem.

Assim, com o advento da Internet e sua constante evolução, temos hoje estabelecida uma infraestrutura para a construção de cursos a distância cada vez mais sofisticados.

2.2 Objetivos gerais de um programa de EaD

Segundo a ABED (2012), os diversos programas educacionais que hoje utilizam vários tipos de mídias para serem transmitidos são ferramentas para democratizar a educação.

“É possível ver-se, tanto em países industrializados, como em nações em desenvolvimento, excelentes programas sendo realizados através de mega-universidades, unidades de ensino de menor porte ou até por pequenos centros escolares.

A EAD não é um privilégio dos países ricos ou de organizações poderosas. É, na verdade, um dos melhores instrumentos para a inclusão social e para a melhoria quantitativa e qualitativa da educação.” (ABED, 2012, p.381)

Assim, os principais objetivos para a elaboração de um programa de EaD podem ser:

- Disponibilizar um maior número de cursos em locais onde não se pode oferecer os mesmos na modalidade presencial.
- Contar com a disponibilidade de professores altamente qualificados onde localmente não haja tais esses profissionais.
- Permitir flexibilidade de horários e dar oportunidade àqueles estudantes que não têm possibilidade de se deslocar para uma sala de aula.

- Aumentar a inserção de tecnologia em contextos acadêmicos.
- Prover o desenvolvimento profissional para professores.

2.3 Elementos que definem um programa de EaD

Vários elementos devem ser considerados para criar um sistema para EaD (Evergreen Education Group, 2010). Dentre os mais importantes para se modelar um curso temos:

- Definir se o programa será suplementar ou fornecerá todas as aulas *online*;
- Definir o alcance pretendido com o curso: desde local até o nível internacional;
- Tipo de Instrução: totalmente *online* ou mista;
- Nível de interação pretendida entre professor-aluno;
- Nível de interação pretendida entre aluno-aluno;
- Como os diferentes conteúdos e materiais serão transmitidos, pois em EaD, as atividades podem ser síncronas¹ ou assíncronas²

2.4 Learning Management System - LMS

Segundo Tessarollo (2000, p.26), “[...] para viabilizar a educação a distância através da Internet, faz-se necessário ambientes apropriados para a interação entre as pessoas envolvidas no processo de ensino-aprendizagem.”

Os sistemas disponíveis para EaD para proporcionar esses ambientes são chamados de LMS (*Learning Management System*), ou seja, são *softwares* de administração e gerenciamento de conteúdo utilizado para ensino virtual. Deste modo, são a principal tecnologia para a operação de um sistema de EaD.

Segundo a iNACOL (2010), as funções de um LMS variam, mas dentre elas a maioria terá funcionalidades como:

- Organizar conteúdo em unidades, lições, capítulos, podendo utilizar textos, gráficos, multimídia, animações e outras ferramentas interativas;

¹ Atividade em que o professor e os alunos estão interagindo ao mesmo tempo.

² Atividades em que a comunicação não é realizada ao mesmo tempo.

- Criar contas com diferentes funções e privilégios, por exemplo, contas para alunos serão diferentes de contas para professores;
- Publicar anúncios;
- Fóruns de discussão para discussões assíncronas;
- Sistema de suporte para questionários e avaliações;
- Controle de notas;
- Sistema de *e-mail*;
- *Wikis*¹, *blogs*² e outras ferramentas web;
- Funcionalidades para individualizar o aprendizado, fornecendo caminhos customizáveis;
- Funções de gerenciamento que permitam a administração e gerência do curso.

No mercado atual, existem muitas plataformas disponíveis, tanto pagas como de uso gratuito. Algumas instituições também optam por desenvolver sua própria LMS. Devido à sua importância, a escolha de uma plataforma é algo a ser muito bem estudado durante as fases iniciais de um projeto de criação para um curso de EaD.

2.5 Considerações relativas a criação de um curso de EaD

Desenvolver os ambientes apropriados para EaD não é uma tarefa simples: existem muitos fatores a se considerar e, como defenderam Silva et al (2013 p.18), “em variados ambientes virtuais, todo o trabalho de *design* é voltado para a atração do aluno à aprendizagem.” Desse modo, as tecnologias devem ser muito bem estudadas e planejadas para serem aproveitadas da melhor maneira em que se possa transmitir o conteúdo desejado ao mesmo tempo engajando o aluno.

¹ Uma wiki é uma aplicação web que permite que pessoas normalmente em colaboração com outras possam adicionar e modificar conteúdo de um site ou documento utilizando um navegador de internet.

² Um blog (contração do termo inglês *web log*, "diário da rede") é um tipo de *site* que permite a atualização rápida a partir de acréscimos de publicações.

E como Alves (2011 p.90) afirma:

A Educação a Distância pode ser considerada a mais democrática das modalidades de educação, pois se utilizando de tecnologias de informação e comunicação transpõe obstáculos à conquista do conhecimento. Esta modalidade de educação vem ampliando sua colaboração na ampliação da democratização do ensino e na aquisição dos mais variados conhecimentos, principalmente por esta se constituir em um instrumento capaz de atender um grande número de pessoas simultaneamente, chegar a indivíduos que estão distantes dos locais onde são ministrados os ensinamentos e/ou que não podem estudar em horários pré-estabelecidos.

E é com este intuito, de busca pelo melhor modo de disponibilizar o conteúdo objetivado, e garantir acesso e melhoras para o conhecimento, que seguiremos na próxima seção a verificar a empreitada em EaD realizada por alunos da UnB de língua japonesa iniciada no final de 2007.

3 O PROJETO ELO

Embora um dos resultados da criação do Projeto ELO tenha sido o surgimento de uma plataforma englobando disciplinas de outras línguas; abordaremos somente o projeto inicial do sistema para o curso de Japonês. As informações levantadas são baseadas em conhecimento próprio do autor deste trabalho, participante do projeto desde o seu início, assim como informações obtidas em conversas e relatos informais de alguns dos membros envolvidos na criação e, também dados impressos e digitalizados que puderam ser encontrados na Universidade de Brasília.

3.1 O conceito

O projeto ELO consistiu na criação de uma plataforma de suporte para as aulas do curso de japonês da UnB, melhorando as aulas presenciais e propiciando mais contato extraclasse.

A sigla ELO foi adotada depois de iniciado o projeto, significando a princípio Escola de Línguas *Online*. E posteriormente foi adotado Ensino de Línguas *Online*.

3.2 O início

Ao final de 2007, o projeto se inicia, ainda sem nome, com o objetivo de criar uma plataforma *online* que seria utilizada tanto para melhorar o aproveitamento das aulas presenciais quanto para dar suporte extraclasse às aulas do curso de japonês da Universidade de Brasília, por iniciativa de próprios alunos do curso da UnB, aproveitando o trabalho de conclusão de curso do aluno George Moroni, que desenvolvera uma ferramenta para aprendizado dos silabários japoneses.

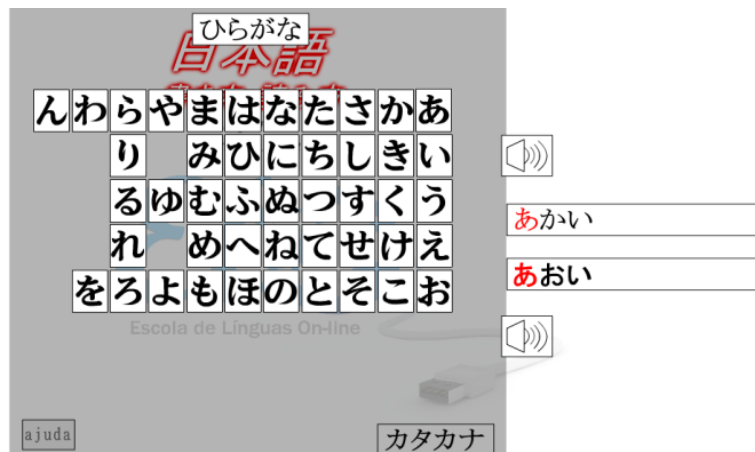


Figura 1: Programa para estudo dos silabários japoneses - base do Projeto

De início a equipe era formada por três coordenadores, que apresentaram a ideia para professoras do curso de japonês, as quais logo demonstraram grande interesse com o projeto dos alunos e passaram a dar o necessário apoio.

Percebeu-se a necessidade de um local de trabalho fixo, e, a partir de acordo com o NESPROM – Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde –, os alunos passaram a utilizar o espaço com computadores em troca de trabalho para essa instituição, e nos horários vagos trabalhariam no projeto próprio. Devido a problemas com os administradores do NESPROM, foi necessária a retirada da equipe do projeto daquele espaço. Assim, com auxílio das professoras, os alunos conseguiram temporariamente se alocar em uma sala na biblioteca da UnB. Nesse período, alguns computadores foram redirecionados para uso do projeto ELO, e outros até mesmo comprados com investimento de uma das professoras. Em seguida, o projeto foi alocado no laboratório de línguas da UnB, onde também eram realizadas as aulas do primeiro semestre do curso de japonês, com três computadores à disposição. Com muita dedicação e estudo, rapidamente os alunos conseguiram colocar o sistema no ar, para início das atividades.

Percebeu-se então a necessidade de uma equipe específica de criação de material. Assim, foi iniciado o recrutamento de alunos do curso de Japonês para ocuparem as posições da equipe de *design* instrucional¹, DI, ou seja, a equipe com o objetivo de criar o material necessário para alimentar o conteúdo disponível na plataforma tecnológica.

A plataforma de LMS escolhida foi o *Moodle*², uma plataforma *open source*³, agregadora de conteúdo. A escolha se deu pelo fato de um dos membros ter um razoável conhecimento da plataforma e também devido a pesquisas feitas pelos próprios alunos, que demonstraram ser este um sistema frequentemente utilizado em diversos lugares para manter salas de aula de cursos a distância, além de

¹Design instrucional é um termo que se refere à engenharia pedagógica. A engenharia pedagógica trata do conjunto de métodos, técnicas e recursos utilizados em processos de ensino-aprendizagem.

²*Moodle* (acrônimo para Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) é uma plataforma de ensino online livre, Originalmente desenvolvida por Martin Dougiamas, com o objetivo de ajudar educadores a criarem cursos online interativos e com criação colaborativa de conteúdo. Sua primeira versão foi lançada em 2002.

³Tipo de software que é livre de custos para utilização e seu código original pode ser mudado por qualquer um.

disponibilizar recursos suficientes para atender às necessidades daquele momento.

Quando a equipe de conteudistas foi formada, contava com seis membros, iniciando-se então os estudos e a discussão de qual tipo de material deveria ser produzido. Assim, de início, foi decidido simplificar a apostila usada no curso, que continha uma linguagem nem sempre organizada e compreensível, refazendo-se o seu texto, objetivando facilitar o entendimento, tarefa esta que ocorreu durante o período de férias dos alunos, entre os semestres de 2007/2 e 2008/1.

5. a) AdjI + Adj.I / Adj.Na + Adj.I
 Ex.: おお 大きくて たかい / じょうぶで やすい
grande e caro / durável e barato
 b) AdjI + Adj.Na / Adj.Na + Adj.Na
 おお 大きくて じょうぶ / きれいで じょうぶ
grande e durável / bonito e durável

O Adj.I apresenta flexões e uma delas é Raiz (=forma básica **menos い**) +くて que é a forma usada para se juntar a outro Adj. ou para suspender um SAdj. para iniciar a outra oração. O Adj.Na não varia quanto à forma básica e o que flexiona é o auxiliar ‘だ’ que quando anteposto a outro Adj. ou na forma suspensiva, apresenta a forma で. Se for Adj.Adn. contendo dois Adj., o Adj.I vai ligar diretamente ao N e o Adj.Na liga ao N através da forma básica +‘な’.

Figura 2: Trecho de estrutura da apostila impressa¹

A medida em que foram sendo integradas mais pessoas para criação de conteúdo, a equipe passou a contar com número de integrantes suficiente para poder realizar outras tarefas além de refazer o conteúdo da apostila. Assim, a equipe foi subdividida entre conteudistas e outras que desenvolveriam exercícios para alimentar um banco de dados de exercícios, a ser utilizado para prática individual dos alunos, ou até mesmo como ferramenta para avaliação. Uma terceira subdivisão da equipe ficou encarregada de produzir os vídeos com vocabulário das lições.

3.3 Evolução

O projeto foi tomando forma, já com domínios devidamente adquiridos, e, aos poucos, equipamentos como materiais de escritório, disco rígido externo e

¹ Apostila de notas gramaticais elaborada pela Profa. Me. Alice Tamie Joko, seguindo o conteúdo do livro *Nihongo Shoho* (日本語初歩) utilizado nas aulas de língua japonesa na UnB.

impressora, foram comprados para o uso da equipe no laboratório de línguas da UnB.

O material criado a partir da reorganização e simplificação da apostila, para ser colocado no *Moodle*, por suas características, exigiu a reformatação em *html*¹.

(Cabeçalho da página)

Japonês 1 - だい6か

→ As formas suspensiva, coordenativa e de união: a outro Adj. dos Adj.I e dos Adj.Na são respectivamente 「くて」 e 「で」.

Estrutura 5: Adj.I <くて/Adj.Na <で + Adj.

Adj.I <くて	+	Adj.
Adj.Na <で	+	Adj.
大きくて	+	やすい
Ookikute	+	Yasui
Kireide	+	
Grande e Barato		
Bonito e Barato		

Exemplos:

1) そのボールはあかくてきれいです。	Essa bola é vermelha e bonita.
2) あのねこはじょうぶでくろいです。	Aquele gato e saudável e preto.
3) わたしのいぬは小さくて、ケンさんのいぬは大きいです。	Meu cão é pequeno e o cão do Sr. Ken é grande.

Notas Gramaticais:

- Esta estrutura mostra o comportamento dos Adj.I e dos Adj.Na na presença de outro Adj., ou da coordenação de frases de Predicado Adjetival.
- Para se juntar 「くて」 ao Adj.I mantém-se seu radical e se retira o い. Ou seja, あかい vira あか e se soma a <くて = あかくて.
- Para se juntar 「で」 ao Adj.Na mantém-se sua forma e adiciona-se で. Ou seja, きれいで.
- Ao se unir os Adj., eles relacionaram seus significados e os somaram a si mesmos. Devido a isso, não é possível a união entre Adj.s antagônicos. Caso queria adjetivar algo que possui características opostas (como uma bola com partes pretas e outras brancas), deve-se usar a forma substantiva das cores e juntar com と: しろとくろのボール.

(Rodapé)

Figura 3: Esboço de layout da estrutura gramatical no sistema de frames

Com isso, a equipe de *design* instrucional começou a estudar *html*, em aulas ministradas por uma das integrantes da própria equipe de DI. A princípio, o conteúdo era exibido em *frames*². Porém, a equipe de administradores já tinha em mente que seria necessário buscar outro modo de formatação, e que a estrutura de *frames* que estava sendo utilizada seria temporária. Junto com a necessidade do momento, de treinamento em *html*, foram sendo criados vários tipos de cursos, internamente, na tentativa de capacitar os membros em diversas funções, cursos como: *Flash*³, Edição de vídeo e até mesmo sobre o próprio sistema do *Moodle*. Todos os cursos eram ministrados por membro da equipe que tivesse algum conhecimento prévio sobre o assunto.

¹Hyper Text Markup Language, HTML, é a principal linguagem de marcação de texto para criação de *web pages*.

²Tipo de formatação que permite um *site* ser dividido em quadros, cada um sendo um documento *html* diferente, permitindo a divisão, por exemplo, de menus e página principal.

³Nome dado para arquivos gerados com o *software Adobe Flash*, utilizado para fazer animações e vídeos que podem ser inseridas em *sites*.

Arquivos de áudio de algumas lições da apostila foram gravados por alunos intercambistas, para serem utilizados no *síte*, na tentativa de renovar o áudio que já existia nos CD disponibilizados junto com a apostila.

No início, foi criado um portal do ELO, que dava acesso ao *Moodle*. O portal tinha como objetivo colocar informações do projeto, da equipe, notícias, mas não foi aproveitado para tal.

Algumas ideias começaram a surgir, e uma delas foi a de criar um próprio *dorama* (estilo de novela japonesa), em que se buscava construir uma história de forma natural, fluído, e, dentro dela, destacar segmentos-chave que seriam relacionados com as lições do material, para que fosse possível verificar o uso prático das expressões. Alguns desses segmentos mais importantes também seriam animados em *Flash*. Um roteiro chegou a ser produzido para um primeiro episódio, mas, pela falta de recursos, não foi possível a criação de um piloto. Somente um pequeno segmento animado do que se pretendia fazer foi produzido e dublado, com vozes de alunos e intercambistas.



Figura 4: Cena do segmento de animação produzido

3.4 Sobre os primeiros semestres de utilização da plataforma

O primeiro semestre de utilização obteve resultados positivos. O projeto passou a chamar atenção de outras áreas do LET, e também da comunidade externa da universidade, na época foi publicada matéria no Jornal da Comunidade, edição de 21 a 27 de março de 2009. Segundo relatório da disciplina, o número de reprovações foi bem menor que o normal no primeiro semestre; apenas um aluno

desistente e uma que não utilizava o sistema reprovaram. E um obstáculo existente sempre no primeiro semestre do curso, de que dificilmente se conseguia avançar até as duas últimas lições propostas, foi eliminado pela primeira vez.

Durante as aulas presenciais do curso, eram utilizados projetor e um dos *desktops* alocado à equipe do projeto, para que a professora pudesse acessar o sistema durante as aulas, e, especialmente, era utilizada a ferramenta que ensinava a escrita dos silabários japoneses.

Durante o segundo semestre, o conteúdo já estava com uma nova formatação em *flex*, tecnologia que suporta o desenvolvimento de aplicações para a Internet, baseadas na plataforma do *Macromedia Flash* (hoje *Adobe Flash*), o que permitia um *design* melhor do que o antigo em simples *html*.

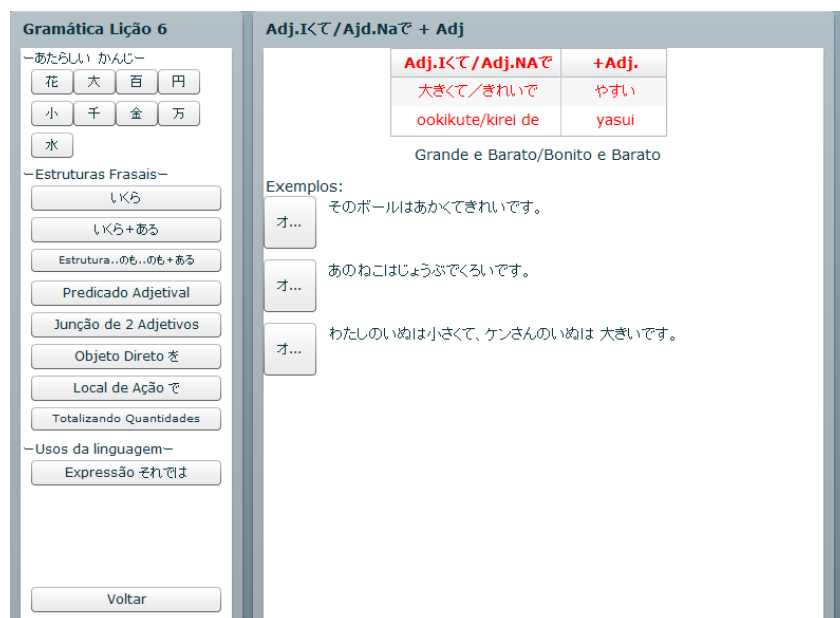


Figura 5: Layout de uma estrutura gramatical em *flex*

3.5 Auge e Declínio

O sucesso de início, com a utilização intensiva do sistema nos primeiros semestres, propiciou uma época de produção acelerada de conteúdo, visando adaptar toda a apostila para conteúdo *online*.

Em 2009, tornou-se obrigatório o uso da plataforma nas disciplinas mais básicas, já que o material até então desenvolvido permitia plenamente aquela tomada de decisão.

Ao mesmo tempo, o projeto despertou a atenção do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução: logo foram iniciadas conversas com professores de outras línguas, para demonstrar as potencialidades do sistema. Porém, não houve avanço, a princípio, com os outros departamentos, em parte pelo momento de indefinição do projeto: não se sabia em que se tornaria o projeto, que até então estava sem registro junto à junta comercial caso fosse se tornar um empreendimento e sem amparo oficial de instituição acadêmica caso a plataforma fosse ficar apenas na instituição; era apenas uma ideia que estava tomando forma. Um dos administradores tentava buscar a melhor solução, e, a cada reunião, eram discutidos encaminhamentos, mas nenhuma decisão era tomada e nada era levado adiante. Mas desde o início, o pensamento era de como transformar o projeto em um negócio. O que levou a discussão sobre constituir o projeto em uma empresa júnior, mas logo abandonada quando se identificou que esse tipo de empresa não poderia gerar lucros. Passou-se então à ideia de ser uma empresa na incubadora da própria Universidade, mas, novamente, não se avançou. Dessas reuniões e conversas, nenhum registro do projeto foi gerado.

Conflitos internos entre os administradores começaram a causar problemas para a evolução do projeto. Ao mesmo tempo, a equipe de *design* instrucional se via desmotivada, pois haviam sido chamados para desenvolver conteúdo, e muitos, contra a vontade ou sem interesse, viram-se obrigados a aprender formatação em *html* ou outras tarefas para as quais não haviam sido convocados inicialmente.

O interesse de um dos administradores talvez fosse capacitar a equipe para que pudesse realizar diversos tipos de tarefas, não apenas para a plataforma do curso de Japonês da UnB. Porém, esse direcionamento começou a comprometer o projeto inicial.

O resultado foi a saída de muitas pessoas do projeto. A equipe, que chegou a contar com mais de vinte pessoas, reduziu-se, até só restar os membros administrativos iniciais, mantidos os conflitos internos.

Em 2009 surge uma oportunidade de parceria que consistia em utilizar o material já criado pelo projeto, e idealizar outros materiais para um curso *online* de japonês. Que seriam utilizados na plataforma parceira, e que teria objetivo comercial. Pelo momento já conturbado que passava o projeto, e pela insegurança em relação à

direitos de propriedade intelectual não houve avanços e o ELO continuou sem um rumo definido.

Mesmo com os problemas descritos, o projeto foi sendo remodelado, com ajuda da área de Espanhol, que desejava a expansão para outras línguas.

Obteve-se então uma sala própria, onde o *Moodle* do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução passou a ser desenvolvido, e que hoje é o Projeto LET, ou seja, esse sistema foi fruto do que se iniciou com o ELO, mas, para o presente trabalho, a plataforma que então surgiu não será considerada como objeto de estudo.

Daquele instante em diante, o objetivo inicial do ELO de dar o suporte e melhora às aulas de japonês acabou sendo deixado aos poucos de lado, para o desenvolvimento da plataforma geral. Dentro de sala de aula, por um tempo, o material continuou sendo utilizado, mas a falta de continuidade, devido ao momento por que passava o projeto e com o início de rotatividade entre os professores do curso de Japonês, resultou no desuso da plataforma.

Anos depois, como tentativa de reativação, bolsistas foram convocados para desenvolver conteúdo, principalmente exercícios, e, depois de um tempo aprendendo sobre o *Moodle*, apresentariam as ferramentas e atividades criadas e recursos disponíveis para a equipe de professores do curso de Japonês, com o objetivo de fazer conteúdo simples de se criar sem muito conhecimento específico de tecnologias.

Já com a plataforma praticamente em desuso, ocorreram diversos problemas como aparente ataque cibernético ao servidor, o que ocasionou maior perda de confiança no sistema.

3.6 Situação Atual

O que começou como um projeto para a área de japonês, evoluiu para o sistema de apoio para outras línguas do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da UnB. No entanto, o conteúdo de língua japonesa não está mais sendo alimentado e nem utilizado de fato. O ELO, como desenhado originalmente, de certa forma, perdeu-se.

Hoje, a intenção é de tentar identificar meios de recuperar o sistema. Os bolsistas presentes, designados ainda como bolsistas do ELO, agora sendo Ensino de Línguas Online, estão fazendo digitalização de material impresso existente no departamento, que eventualmente pode ser utilizado na plataforma. Também trabalham na criação de atividades, algumas baseadas em demandas de professores e algumas criadas por ideias dos próprios alunos. Entretanto, como indicado anteriormente as dificuldades encontradas reduziram muito a confiabilidade do sistema. Além de atualmente o sistema estar lento por motivos ainda desconhecidos. E também o fato de os professores da área ainda não oferecerem grande demanda. Os professores novos de prática não tem uma ideia clara sobre as possibilidades do curso e os antigos demonstraram pouco interesse em continuar as atividades via *Moodle*, devido aos problemas acumulados nos semestres anteriores.

Do departamento de japonês, somente a disciplina de Sociedade Japonesa Contemporânea ainda faz uso efetivo de uma plataforma, porém é uma disciplina não de língua, portanto faz uso similar a outras aulas que usam *Moodle* na UnB, que se sustentam apenas com a disponibilização de textos e exercícios.

Outras disciplinas da área também tem atividades disponibilizadas mas têm sido subutilizadas. As vezes apenas com a tentativa de realizar atividades, deveres de casa, que sejam postados no *Moodle*. Que não são técnicas suficientes para motivar os alunos a utilizarem a plataforma, como será abordado mais à frente. Partindo-se dos princípios e fundamentos da gamificação, a obrigatoriedade de ter que utilizar o sistema, não tendo um caráter voluntário, pode funcionar como um desmotivador.

As informações do início, relatórios e informações levantadas para o presente trabalho não estão completas. Sem registros oficiais, muito se perdeu. Mas o que se levantou, espera-se seja de utilidade para uso futuro.

3.7 Análise Geral

Para uma reflexão sobre o Projeto ELO, considerando o pensamento que se tinha de transformar a ideia em um empreendimento, vamos nos remeter à época que se iniciou esse *startup*¹. Para considerar a viabilidade na época como empresa, de início, será utilizada uma ferramenta comum de análise de gestão e planejamento

¹ Empresas *startup* são parcerias ou empresas ainda em estágio de desenvolvimento e pesquisa de mercados.

de empresas, a análise SWOT, uma ferramenta utilizada para servir de base para a gestão e o planejamento estratégico de uma organização. Consiste em verificação da estratégia da empresa e posicioná-la no contexto em questão.

Em seguida, em mais segmentos, serão brevemente discutidos os pontos principais do quadro de análise de oportunidades, uma ferramenta para identificar e analisar ideias empreendedoras, criada pelo Prof. Dr. James Vaughn Green, da Universidade de Maryland, baseado em sua própria experiência ensinando e dando consultorias a empresas. E, finalizando, uma visão simples comparando a evolução dos *layouts* do conteúdo sob o ponto de vista de usabilidade e destacando os materiais criados pela equipe do ELO.

3.7.1 SWOT

O termo SWOT é um acrônimo de palavras em inglês:

- **Strenghts:** Representam os pontos fortes da empresa. São as vantagens internas em relação às empresas competidoras.
- **Weaknesses:** Representam os pontos fracos da empresa. São as desvantagens internas em relação aos competidores.
- **Opportunities:** Representam as oportunidades para o negócio. São os aspectos positivos com o potencial de fazer crescer a vantagem competitiva.
- **Threats:** Representam as ameaças ao negócio. São os aspectos negativos do com o potencial de comprometer a vantagem competitiva.

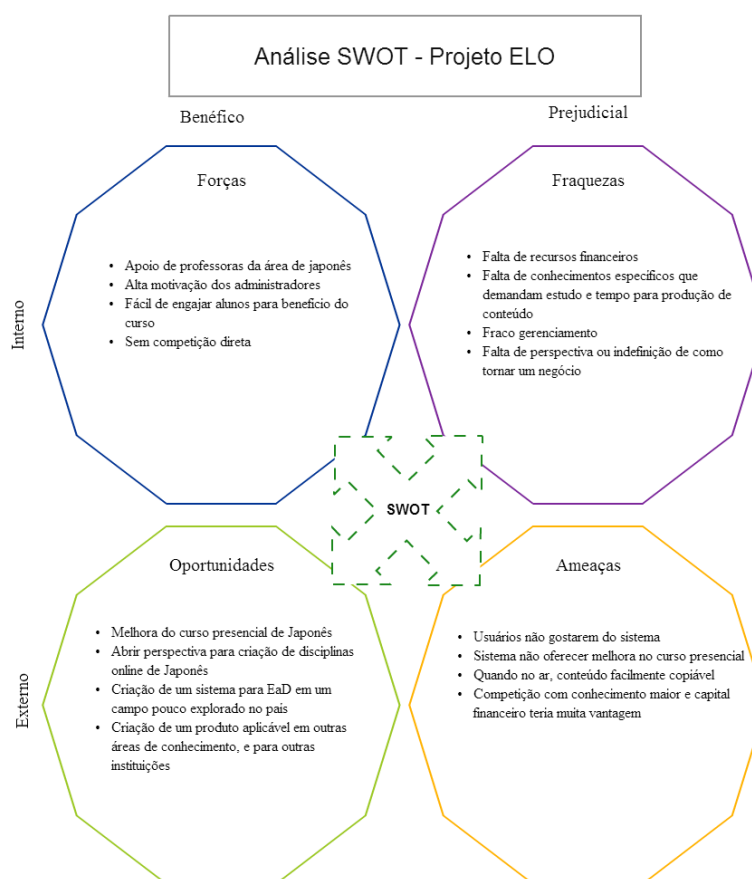


Figura 6: Matriz SWOT

3.7.2 Quadro de Análise de Oportunidades

O quadro é dividido em nove passos, subdivididos estes em três partes: pensamento empreendedor, visão empreendedora e ação empreendedora. Primeiramente, em cada parte um breve resumo das condições do Projeto na época, para depois apresentarmos uma reflexão do que resultou a partir da oportunidade do início do projeto.

1 Pensamento

1a Mentalidade

- **Conquista:** Um ponto que certamente estava em alta para o início do projeto: tanto os administradores quanto os membros que entraram depois propuseram-se a realizar os objetivos propostos.
- **Individualismo:** Considerando o projeto e todos os seus membros, o individualismo no começo também era forte, no sentido de trazer iniciativa individual motivando mais a busca por conquista.

- **Controle:** Direcionamento do controle era de orientação interna, pois era fato que não se desejava depender de fatores externos ou sorte para que o projeto desse certo. Havia a necessidade de encontrar com as próprias mãos um meio de fazer dar certo.
- **Foco:** Para o início do projeto, o foco era bem definido: criar uma plataforma de suporte para melhorar as aulas presenciais de japonês da UnB.
- **Otimismo:** Um aspecto também em alta, não se pensava em fatores que pudessem dar errado num primeiro momento.

1b Motivação

- **Autoeficiência:** diz respeito a acreditar na própria capacidade de realizar uma tarefa, conceito que varia de pessoa para pessoa, dependendo da tarefa a ser realizada. Pela divisão feita a princípio, colocando cada membro nas posições em que tinha mais conhecimento, este foi um fator de sucesso, demonstrando que estava o projeto sob controle ao garantir a autoeficiência de cada membro.
- **Motivação cognitiva:** Cognição sendo o processo de pensar: a equipe toda tinha essa motivação em alta, a falta de conhecimento em certos campos levava a mais estudos e, a partir disso, novas ideias e visões surgiam para melhora do projeto.
- **Tolerância à ambiguidade:** Define-se tolerância à ambiguidade como a capacidade de considerar uma situação ambígua, incerta, como algo mais desejável do que ameaçador. Com isso, é possível afirmar que a tolerância à ambiguidade do grupo era alta.

1c Comportamento

- **Confiança:** Confiança se relaciona muito com autoeficiência, mencionada anteriormente. Segundo Shane (2003 apud GREEN 2013, p.33), autoeficiência é uma autoconfiança específica para uma tarefa. Assim, confiança está mais relacionada aos julgamentos e decisões feitos para o negócio. No caso do projeto ELO, como a motivação também estava em alta, e autoeficiência bem controlada, a confiança também estava em alta, não se deixando o grupo ficar desconfortável em situações complicadas.

- **Tolerância a risco:** Em todo novo negócio, enfrentam-se riscos, mas, segundo Busenitz (1999, p.336-338), não quer dizer que um empreendedor tenha tendência de tomar mais riscos que uma pessoa normal, mas sim apenas tem uma consciência diferente de risco. Ser tolerante aos riscos é similar à tolerância a ambiguidades, mas no sentido de quanto se está preparado para o que a falta de informação ou a incerteza podem causar futuramente. No ELO, talvez os únicos riscos que tenham sido pensados foram o de roubo de propriedade intelectual, que chegou a ser um problema real em certos momentos. Outros riscos não chegaram a ser propriamente considerados.
- **Habilidades Interpessoais:** É um ponto importante para conhecer novas pessoas, construir novas relações que tenham potencial de aumentar o capital social do negócio. Como foi visto, um dos membros administrativos tinha essa capacidade muito alta, e a forte característica do projeto de melhorar o curso de Japonês tornou mais fácil cativar pessoas para contribuírem com o projeto.
- **Capital social:** Ligado ao fator anterior, capital social é o quanto a rede de relacionamentos agrega de valor ao negócio, ou seja, o quanto essa rede contribui com conhecimento, informações, ideias ou até mesmo capital financeiro. O projeto agregou muitas pessoas, mas não gerou um aumento significativo da rede que pudesse suprir necessidades ou deficiências.

2 Visão

2a Condições da indústria

- **Conhecimento:** Nesse tipo de negócio, conhecimento é mais importante para o sucesso do que capital, devido a necessitar de conhecimentos de uma língua específica, de educação e da tecnologia para disponibilizar conteúdo *online*. Porém, uma empresa com recursos financeiros provavelmente conseguiria entrar no mercado facilmente, encontrando as pessoas com os conhecimentos necessários.
- **Demanda:** A demanda surgiu pela necessidade de melhora nas aulas, um cliente mais específico não foi definido.

2b Situação da indústria

- **Ciclo de vida:** Aqui se analisa em que ponto se encontra o mercado. Em 2008, pode-se afirmar que é jovem e emergente: por mais que existam cursos de outras línguas no mercado de EaD, para língua japonesa não existiam opções no mercado brasileiro. E nos dias de hoje, realizando pesquisas rápidas em mecanismos de busca na internet pode se averiguar que não existem opções de curso de japonês *online* no Brasil, considerando curso um sistema mais definido com, por exemplo, turmas e/ou alunos devidamente inscritos, e não apenas ferramentas de estudo ou conteúdos isolados em site.
- **Estrutura:** Refere-se às barreiras de entrada no mercado, que se dividem em intensidade de capital, intensidade de publicidade, concentração de empresas e tamanho médio de empresas. Para o ELO, esses fatores talvez não tenham sido muito considerados, devido ao fato de ter ficado restrito à universidade. Mas, considerando que o mercado específico de EaD de Japonês estava iniciando, não seria possível mensurar exatamente as barreiras. E como não foi criado um produto propriamente dito para comercialização, publicidade não foi algo a se pensar, e capital foi sendo buscado com recursos da universidade ou algum investimento próprio dos professores.

2c Competição

- **Curva de Aprendizagem:** Refere-se à velocidade para se aprender algo novo. Para o ELO, era necessário um tempo grande para obtenção do conhecimento total necessário para lançar um produto final. A vantagem era o mercado sem competição direta, não sendo necessário tentar alcançar ou ultrapassar algo.
- **Recursos Complementares:** Incluem-se aqui tanto recursos materiais como dinheiro e estrutura física, como conhecimento e rede de contatos. Para o projeto, os recursos físicos necessários aos poucos foram sendo obtidos: um local de trabalho com uso de computadores e internet era suficiente. Financeiramente, a manutenção de um servidor e de um domínio específico eram os requisitos mais necessários. Em relação a conhecimento, como dito, em relação ao sistema faltava muito, mas havia

certo tempo pela frente. Havia vantagem no sentido da língua, por contar com professores e vários alunos à disposição.

- **Efeitos de Reputação:** Este quesito diz respeito à reputação de competidores, se existe uma preferência por marca ou fidelidade, para se verificar o quanto seria necessário entrar e se fazer presente no mercado. Este era outro ponto de vantagem, por ser um negócio novo, sem competição.

3 Ação

3a Inovação de Valores

- **Eliminar:** Eliminar fatores não relevantes para o consumidor que os competidores oferecem. Sem uma competição direta não foi um fator considerado.
- **Reduzir:** Reduzir fatores que a competição faz com o intuito de se tornar eficiente e efetivo do que a competição.
- **Aumentar:** Elevar pontos considerados de maior relevância para o consumidor alvo. Sem uma competição direta não foi um fator considerado.
- **Criar:** Criação de novas funções e benefícios pelo produto ou serviço. Fator este que foi pensado muito durante o projeto, mas nem todas as ideias foram possíveis de se levar a frente.

3b Identificação de Oportunidade

- **Problema:** Onde se define quem é o cliente, e o que o produto ou serviço fará para suprir necessidades e o que trará de benefício a ele. Para o projeto era claro que o benefício era a melhora do curso e os beneficiados seriam os alunos.
- **Solução:** Baseado no problema quais são as soluções para ele. Não que se refira diretamente a tecnologia ou funções, mas no caso do ELO, a plataforma de suporte online foi a solução.
- **Vantagem:** Onde se considera o nível de superioridade a eventuais competidores. Era um fator não considerado na época.

- **Time:** Consideração de o que seria melhor um indivíduo atuando sozinho ou um time bem formado. Para o ELO o time foi a resposta, porém talvez limitado a agregar apenas alunos para criação de conteúdo de japonês.

3.7.3 Considerações finais sobre o Projeto ELO

Levando em conta as ferramentas de análise, podemos ver que o ELO tinha muitas iniciativas e propostas levando ao caminho certo, porém alguns fatores para o sucesso a longo prazo estavam ausentes.

Pelo visto na matriz SWOT, os fatores internos acabaram sendo os maiores determinantes de problemas, pois os externos não apresentaram problemas. Não se ter feito uma análise desse tipo, que considerasse os problemas que poderiam vir a surgir, para tomar decisões estratégicas, foi um ponto falho no ELO. Não somente isso, o Projeto deveria estar constantemente sendo revisado, e nesse quesito não foi feito muito.

O desejo de conquista e a motivação estavam em alta para o começo do projeto que levaram à formação de uma grande equipe, que também levou a um grande otimismo. Com o controle do pensamento interno, houve a perseverança de se resolver os problemas sem depender de fatores externos. Porém, na mentalidade, conforme tudo foi andando, houve uma perda de foco com o projeto, que tinha sido iniciado para criação de conteúdo para o curso de japonês, sem saber como progredir ou criar mais material. O otimismo excessivo, talvez por conta dos bons resultados no começo, pode ter sido uma das razões que atrapalharam no pensamento de como avançar o projeto para além do que já se tinha obtido em termos de resultados.

A respeito da motivação, talvez a incógnita do que seria o projeto, se seria algo da instituição, se seria algo que os alunos formariam como negócio próprio, com certeza foi determinante para causar uma instabilidade na equipe. Durante o período de desenvolvimento, não foram consideradas opiniões externas, faltava conhecimento: usualmente, a equipe sozinha tentava suprir as próprias deficiências. As decisões pareciam ser tomadas com consciência em reuniões, mas o que se via era que nem sempre eram levadas ao fim.

A tolerância a risco era alta, mas em um sentido que os riscos quase não eram considerados, além de questões de propriedade intelectual. A equipe contava cada

vez com mais integrantes, mas não parecia estar agregando muito capital social significativo, algo que deveria ter sido muito melhor aproveitado à época.

Porém, a demanda que se tentava suprir e o conhecimento da equipe eram considerados suficientes. Visando o longo prazo, não se realizou uma reflexão maior sobre essas questões, não se aproveitando aquele momento em que a situação da indústria era mais favorável para uma entrada no mercado.

A curva de aprendizado de entrar no mercado de EaD era grande, mas o conhecimento do conteúdo era suprido pela equipe de alunos e professores. Os recursos adicionais necessários talvez pudessem ter sido mais bem pensados. Mas a falta de recursos, inclusive financeiros, foi um grande empecilho para a evolução.

A identificação do problema era clara na época, o de auxiliar as aulas presenciais e melhorar o curso. A solução - criar a plataforma de suporte - era cabível, não apresentava competição direta, e o time foi montado a princípio com seleção criteriosa de cada membro, o que, de toda forma, não agregou tanto capital social para a equipe: eram alunos para suprir a função de criar conteúdo, e a falta de equipe com alguns conhecimentos mais técnicos foi um fator que gerou desconforto, quando essa equipe de conteúdo se viu obrigada a estudar outros conteúdos e não mais apenas produzir conteúdo.

Em relação ao conteúdo produzido:

Krug (2005) diz que uma das mudanças que ocorreram na *web* desde 2000 era a de que ninguém mais usava *frames*. Apesar de se estar ciente de que o modelo de *frames* era já obsoleto à época e já estar pensando em outra forma de exibir, o conteúdo inicialmente foi lançado em *frames*. Por mais que fosse necessário colocar o conteúdo no ar de imediato, não deveria se pensar em tecnologia já superada para exibição do conteúdo.

Outro aspecto relevante foi a falta de testes com usuários e de *feedback* destes quando o conteúdo passou a exibir um visual mais moderno. Alguns itens, como comentários de notas gramaticais, tiveram alterados a posição e o funcionamento. Por mais que se deixasse o visual moderno, a usabilidade foi prejudicada, colocando as notas gramaticais em caixas de texto quando se passasse o *mouse* por cima, ocultando o conteúdo; as caixas de texto eram instáveis de manutenção na tela, pois qualquer movimento do *mouse* poderia fazer a caixa “sumir”!



Figura 7: Nota gramatical sobreposta ao texto no *layout* em flex

Além disso, a proposta inicial de simplificar o conteúdo da apostila, apesar de ter sido finalizada, não teve os resultados esperados: em muitos casos, a única alteração efetuada foi uma formatação melhor dos parágrafos.

Os vídeos eram algo muito primitivo, somente uma foto com a palavra escrita embaixo, com a faixa de áudio dos CD do material sendo utilizada; continham apenas o vocabulário básico das primeiras lições, mas cumpriam seu propósito. As imagens eram utilizadas para a ferramenta de ditado, visando a prática de vocabulário.

Entretanto, o material produzido apenas por alunos foi algo muito positivo para o curso, além de terem surgido ideias muito boas. Foi essa busca pela produção de material que envolveu tantos alunos que se dispuseram voluntariamente em benefício do curso.

Logo muitos fatores realmente se alinhavam para uma boa direção do projeto como um negócio, o esforço inicial do ELO obviamente deixou seu legado, com o surgimento da plataforma do LET, mas, talvez, com um pensamento mais empreendedor e com planejamento de longo prazo, analisando a todo momento o que se fazia e o que se tinha feito, e aproveitando essas informações obtidas para traçar novas estratégias, talvez o objetivo inicial com a proposta com a área de japonês do ELO não tivesse se perdido e tivesse evoluído para algo muito maior.

4 AMOSTRA DO MERCADO DE EAD ATUAL DE LÍNGUA JAPONESA

Para o presente trabalho, foram selecionados um total de cinco *sites* de ensino de língua japonesa como objeto de análise, sendo três deles com conteúdo pago: o primeiro, Projeto N, selecionado por ser um domínio brasileiro que está iniciando o desenvolvimento do curso com material próprio; o *JapanesePod101*, *site* em inglês com conteúdo até nível avançado, que preza a comunicação através de áudios, possui variedade de níveis de acesso e conteúdo grátis; e, por fim, o *Japanese Lingualift*, um *site* novo com uma proposta de plataforma mais semelhante a um jogo. Também foram selecionados dois *sites* com acesso gratuito: o *LiveMocha*, um *site* de caráter mais social, e *Erin ga Chousen*, *site* do programa da *Japan Foundation* disponível na *web*.

Observações quanto aos *sites* serão feitas apoiada nas diretrizes de usabilidade de Jakob Nielsen e também com base em conceitos descritos por Steve Krug, também será observado como os *sites* permitem que seus usuários exercitem as quatro habilidades linguísticas, assim podendo extrair os pontos mais positivos e as deficiências de cada um.

Usabilidade se refere a velocidade com que usuários podem aprender a usar alguma coisa, a eficiência ao usá-las e o quanto lembram, o grau de propensão a erros e se gostam de fazer uso. (NIELSEN; LORANGER, 2005, p. xvi)

Parte do motivo da seleção dos *sites* vem das pesquisas de Nielsen (2005, p.39-40) sobre as páginas de resultados de pesquisa (*SERP – search engine results page*) e como a maioria dos usuários reage a elas, indicando que, dificilmente, ao fazer uma pesquisa, um usuário vê mais de uma página de resultados ou até mesmo faz rolagem pela página, e quanto mais baixa a posição na listagem da *SERP*, menor a porcentagem de um usuário clicar no *link*. Portanto para a seleção dos *sites* também foi considerada a sua evidência em sistemas de pesquisa, assim como a exposição em mídias sociais e informação verbal.

Em cada *site* buscou-se fornecer uma explicação geral do que é o sistema, demonstrar como ele funciona, quais ferramentas oferece, observar questões quanto a usabilidade do *site* e por fim considerações sobre cada um.

4.1 Projeto N



Figura 8: <http://www.aulasdejapones.com.br/>

4.1.1 O que é

Iniciativa do professor de língua japonesa Luiz Rafael Passari, brasileiro, de Ribeirão Preto, que tem como objetivo fazer do seu projeto a maior escola de japonês do Brasil. Criando material próprio, o curso no momento conta com dois módulos básicos.

As informações a seguir foram obtidas tanto por observação do *site* quanto por *e-mails* trocados com o próprio criador do *site*.

4.1.2 Como Funciona

O acesso é garantido por matrícula quando uma nova turma está para ser formada. Ao se inscrever, o acesso ao material é para sempre. É necessário adquirir cada módulo.

As aulas são totalmente *online*, e a maioria das atividades é assíncrona. Normalmente aos fins de semana é definido um horário para uma aula síncrona por *live streaming*¹ de vídeo, onde o professor fala e mostra conteúdos em apresentações de *power point*, e os alunos podem fazer perguntas via *chat* durante a aula. As aulas são gravadas e disponibilizadas no sistema, para serem vistas depois.

O curso é hospedado em salas de aula montadas em um *Moodle*: segundo o proprietário do sistema, o objetivo é ter uma plataforma própria, mas por enquanto

¹ *Streaming* se refere a conteúdo constantemente recebido pelo usuário final. No caso de *live streaming*, se refere a conteúdo distribuído pela *internet* ao vivo.

utiliza-se o *Moodle*. O material é dividido em vários tópicos, que contêm atividades semanais para serem enviadas por *e-mail* para correção. Não há prazo para enviar as atividades. O material de cada tópico inclui apresentações em “.pdf” sobre o conteúdo, materiais auxiliares para impressão visando a prática de escrita, animações em *flash* sobre o conteúdo e também *links* externos complementando os tópicos.

Para o criador do site, “EaD é o futuro de toda a educação mundial. A geração atual é muito dinâmica, pois já cresce em meio a computadores, *smartphones*, videogames, *smart* TVs e tudo mais. Eles ficarão cada vez mais entediados com salas de aula tradicionais.”

O aluno é livre para realizar as tarefas. Como dito anteriormente, mesmo não podendo acompanhar as aulas ao vivo, elas sempre ficam gravadas para serem vistas depois quando o aluno necessitar. E pela liberdade de não existir datas fixas para entrega de atividades. Não existem avaliações como provas por enquanto, somente autoavaliações de desempenho e as atividades a serem enviadas.

Como trabalha as habilidades linguísticas:

Ouvir: No presente momento, o material não conta com muitos exercícios de escuta, apenas para verificação da leitura do conteúdo das apresentações.

Falar: Não há exercícios que trabalhem fala por enquanto.

Ler: Tenta-se estimular desde as primeiras atividades que os alunos procurem acessar *sites* com conteúdo em japonês.

Escrever: O curso ainda de nível básico enfoca primeiramente o aprendizado de silabários japoneses, com exercícios que o professor recomenda sejam escaneados ou fotografados e enviados para conferência.

4.1.3 Usabilidade

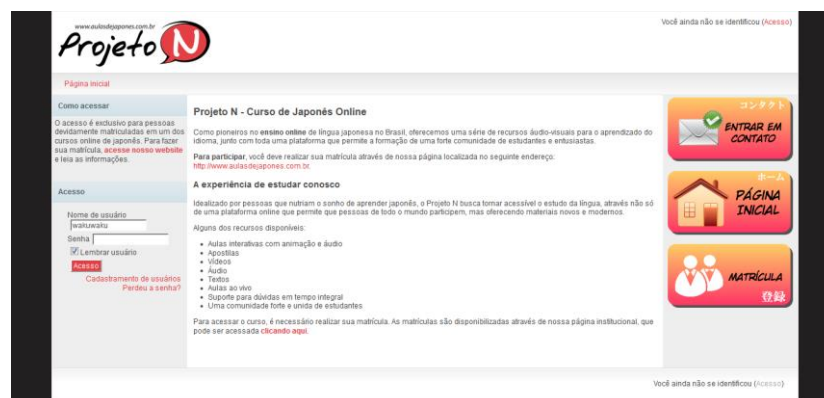


Figura 9: Página de login

É um projeto recente, por isso está sempre em constante mudança. Durante a execução deste trabalho, puderam ser verificados três *layouts* completamente diferentes da página inicial.

O primeiro formato observado da página inicial, em época que existem vagas, era muito cansativo, tentava prender o usuário por uma série de vídeos, até revelar como realizar a inscrição no curso. Talvez isso faça com que só os realmente interessados fiquem até o fim para descobrir, mas como Nielsen, Loranger (2005, p.30) apontam, temos poucos segundos para mostrar ao usuário um motivo para ficar na página, e, quanto maior a experiência do usuário com a Internet, menor o tempo gasto em uma página. Então, na verdade, talvez funcionasse para afugentar alguns potenciais clientes, mesmo sem ter essa intenção.

O segundo formato observado: quando não havia matrículas abertas, apenas disponibilizava página para se cadastrar no *mailing* do site e esperar mais informações, não tendo mais nada, no site, de informações.

O terceiro formato visto era mais condizente com regras de usabilidade, não deixava o usuário perdido, orientava como obter mais informações ainda pelo *mailing*, mas agora contendo uma descrição do sistema.

Não existem problemas significativos de usabilidade na página com os conteúdos a serem estudados. Todo o conteúdo está facilmente disposto, e onde a usabilidade possa estar limitada pela própria LMS utilizada, a página contém instruções claras para o uso do sistema. Como Krug (2005 p.18) afirma: “Se você não conseguir tornar uma página clara, precisa pelo menos torná-la auto-explicativa.”.

A página está sempre identificada no local padrão com seu logo, que liga a página inicial sem problemas. Não há problemas com os *links* que possam causar confusão em navegação. Como o conteúdo é todo apresentado em uma página, e tudo é praticamente aberto externamente e indicado como “.pdf” ou outro tipo de arquivo ou recurso, abrir em outra janela é uma solução boa para o uso da página.

O sistema do ambiente de sala de aula é hospedado em um Moodle, as informações são bem organizadas em uma longa lista de tópicos.



Figura 10: Página principal do conteúdo

Não há divisão dos tópicos das lições em páginas diferentes, estando todos em uma mesma página. Para navegação é algo que se deve evitar, mas não causa problemas grandes para o usuário.

Alguns *links* desnecessários existem nos menus. “Página Inicial” e “Minha página inicial”, por exemplo. Apesar de não serem motivo para frustrar um usuário, se removido o *link* de “minha página inicial”, que não tem muita utilidade ao usuário, já seria benéfico. Porém, essas questões são limitantes impostos pela plataforma.

4.1.4 Considerações

É uma escola ainda muito nova, não contempla todas as habilidades linguísticas, mas percebe suas limitações e faz o melhor que pode com os recursos disponíveis. O conteúdo ainda é básico, e o autor do *site* não pretende desenvolver materiais de nível mais avançado por ora já que considera a demanda por cursos introdutórios mais vantajosa, assim se mantém focado criando material e cursos para iniciantes no estudo da língua para que possam aprender em uma velocidade melhor do que nas escolas tradicionais existentes no mercado.

4.2 Japan Pod 101

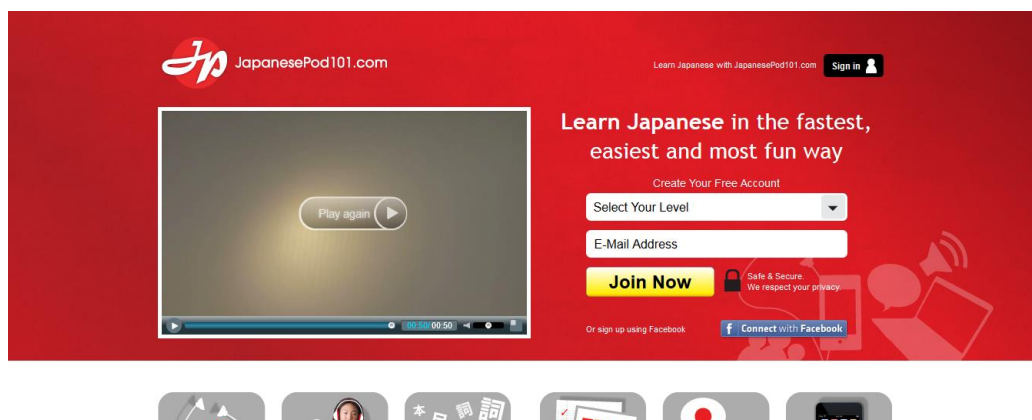


Figura 11: <http://www.japanesepod101.com/>

4.2.1 O que é

Site que iniciou suas atividades em 2005, com o curso de japonês apenas, *japanesepod101*, mas que logo evoluiu para algo maior, sendo fundada uma parceria onde surge o *Innovative Language Learning*, que durante os anos seguintes foi agregando mais e mais cursos de língua. Hoje contam com cursos *online* baseados em *podcasts*¹ em 29 línguas diferentes, além de oferecerem cursos para empresas e recursos para escolas e professores. Também conta com *audiobooks*, *ebooks* e aplicativos para dispositivos móveis.

4.2.2 Como funciona

O *site* conta com quatro planos para acesso, um de graça e outros três pagos, com acesso diferente aos recursos do site.

As lições em *podcast* dividem-se em quatro níveis do totalmente iniciante até o avançado. Dentro de cada nível existem vários módulos (no momento, o Total Iniciante conta com 10 módulos, Iniciante 8, Intermediário 12, Avançado 6), e dentro de cada módulo um número variável de lições por *podcasts*, mas normalmente possuem pelo menos 20 lições. O conteúdo é sempre atualizado.

Existem também lições em vídeo com conteúdo diferente das em áudio.

¹ *Podcast* é o nome dado ao arquivo de áudio digital publicado através de *podcasting*, uma forma de publicação de arquivos de mídia digital (áudio, vídeo, foto, etc.) pela Internet, que permite aos utilizadores acompanhar a sua atualização.

Possui também outros recursos para estudo da língua, como explicações sobre o sistema de escrita, gramática, ferramentas para aprender vocabulário, dicionários, exercícios.

Cada lição contém um áudio com o *podcast* da lição e mais dois, um para revisão e outro com apenas o diálogo ou frases-chave da lição (sem a parte das explicações). Nas funções, existe uma opção de fazer anotações em uma lição. Seguindo na lição, existe campo que contém os materiais da lição com o diálogo e vocabulário, onde é possível gravar sua pronúncia das frases para comparar com o áudio da lição, e, depois, na parte de revisão, um questionário sobre a lição, para fixação e revisão. Existe a opção de mudar os textos nessas partes para apenas *kana* sem *kanji*, ou também para uso de apenas *romaji*.

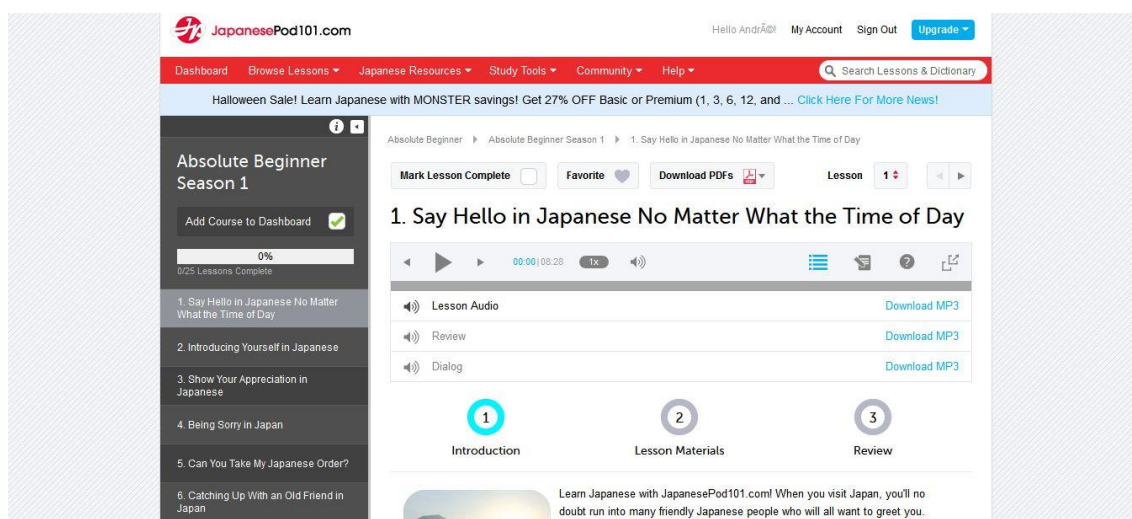


Figura 12: *Layout de uma lição*

As diferenças entre os planos oferecidas são as seguintes:

Free: tem acesso bem limitado, é possível ouvir apenas os 3 primeiros *podcasts* de cada lição. Os vídeos não estão disponíveis. E mesmo dentro de cada lição, só se tem acesso ao áudio principal da mesma. Recursos como anotações, materiais da lição para revisão e questionário para fixação não estão disponíveis. Ao fazer uma nova conta mesmo no plano *Free*, é garantido um *trial*¹ de 7 dias dos recursos *Premium*.

¹ Termo utilizado para o período de testes por tempo determinado de algum *software* ou serviço. O *trial* pode ter funções limitadas ou não. Depois de expirado o tempo, ou não é mais possível a utilização, ou as funcionalidades ficam limitadas.

Basic: O acesso já é pago, e oferece acesso completo aos áudios do site, porém ainda não se tem acesso aos áudios extras dentro das próprias lições para revisão e de verificação apenas do diálogo. Vídeos também não são acessíveis.

Premium: A partir desse plano os recursos do site não disponíveis nos anteriores ficam disponíveis.

Premium+: O plano mais alto, em que, além de ter tudo disponível nos anteriores, fornece assistência direta, podendo-se ter assistência para criar um programa de estudos individualizado, pedir correções de textos escritos e ter um tutor profissional à disposição.

JapanesePod101.com

Pick a Plan	Premium+ \$26 Per Month Get Premium	Premium \$10 Per Month Get Premium	Basic \$4 Per Month Get Basic
Complete Lesson Archive Access Access to every single audio & video lesson we've ever created	✓	✓	✓
PDF Lesson Notes Portable PDF Lesson Notes with every lesson	✓	✓	✓
Lesson Checklist Stay on track with the handy Lesson Checklist	✓	✓	✓
Japanese Core Words and Phrases Core word lists detail the most frequently used words and phrases in the Japanese language	2000	2000	100
New! JapanesePod101 Mobile Web Language learning for any screen, any device	Premium Access	Premium Access	Basic Access
あ Kana Learning Suite Stroke order tutorials, practice sheets, and flashcards	✓	✓	✓
JLPT Fun JLPT Prep Join the community preparing for the JLPT	✓	✓	✓
Line-by-Line Audio Transcript Follow lessons at your own pace, line-by-line	✓	✓	✓
Interactive Lesson Quizzes Consolidate what you learn with lesson quizzes	✓	✓	✓
Pronunciation & Accent Review Compare your voice to a native speaker's with the easy-to-use interactive voice recorder	✓	✓	✓

	Premium+ \$26 Per Month Get Premium	Premium \$10 Per Month Get Premium	Basic \$4 Per Month Get Basic
Vocabulary Slideshow Learn the core words and phrases passively with our audio-visual learning slideshow	✓	✓	✓
My Word Bank Your very own personal vocabulary database. Label and tag words for easy filtering and organization	✓	✓	✓
Spaced Repetition Flashcards Drill vocab from lessons, word lists, and My Word Bank with our sophisticated flashcards system	✓	✓	✓
My Feeds Customizable RSS feeds designed with convenience, flexibility, and mobility in mind	✓	✓	✓
Kanji Dictionary Search in English, Romaji, Kana, or Kanji	✓	✓	✓
Japanese Audio Dictionary English-Japanese, Japanese-English with full audio	✓	✓	✓
Grammar Bank A powerful database of nearly 400 grammar items	✓	✓	✓
Video Vocabulary Video Vocabulary combines visual cues with native voices to help you retain thousands of vocabulary items	✓	✓	✓
Professional Assessment Get a personal assessment by one of our highly experienced Japanese specialists	✓	✓	✓
Personalized Self-Study Curriculum A study plan tailored to your specific needs	✓	✓	✓
1-on-1 Instruction For the super-dedicated student, personal instruction from one of our Japanese teachers via chat	✓	✓	✓

Figura 13: Comparação entre os recursos disponíveis nos planos pagos

De acordo com o próprio *site*, o propósito de aprender uma língua é a comunicação, e o vocabulário e gramática são meros acessórios. E, com isso, o material é baseado muito nos *podcasts* das lições em áudio.

Habilidades Linguísticas Trabalhadas:

Ouvir: O material é praticamente todo baseado em escuta, os *podcasts* apresentam diálogos com explicações entre os apresentadores sobre as expressões. Em um nível avançado, eles tomam mais a forma de um *podcast* em si, sem as explicações, sendo todo o áudio em japonês.

Falar: Sem uma conta que permita a interação 1 para 1 com um tutor, a única ferramenta – bastante óbvia – que o *site* disponibiliza é a gravação da voz do aluno de alguma frase da lição para depois escutar o áudio original para comparação, e, mesmo assim, esse recurso só está disponível para os planos *premium* em diante.

Escrever: A parte escrita do japonês é deixada um pouco de lado a princípio, não ficando nas sessões principais, podendo sempre manter os textos romanizados durante as lições, o que demonstra não existir uma preocupação com esse ponto.

Ler: Não existe um estímulo direto à leitura em japonês. Os materiais que ensinam a escrita japonesa são considerados suplementares, e os textos e vocabulários das lições em áudio podem ser mostrados sempre em *romaji*, não havendo uma sequência a se seguir.

4.2.3 Usabilidade

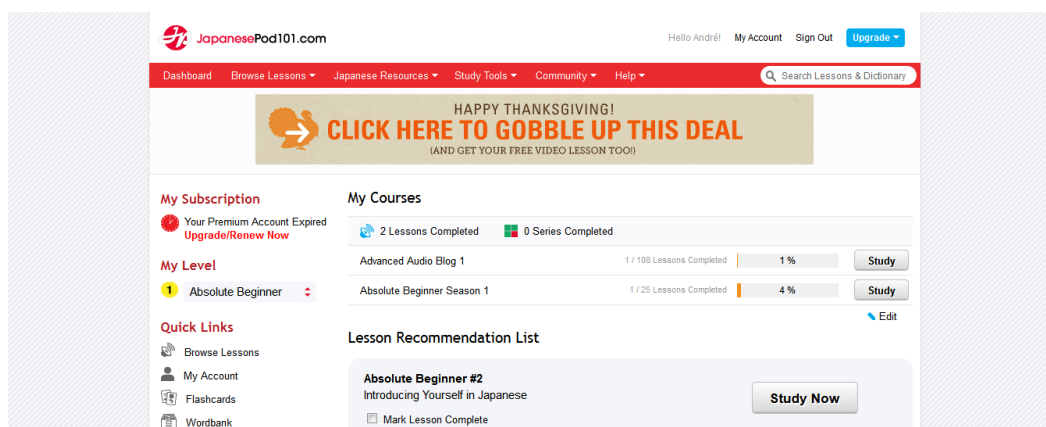


Figura 14: Página principal

Identificação do site sempre presente no canto esquerdo superior, segue as diretrizes de usabilidade, porém o nome da página onde o usuário está localizado nem sempre é muito claro.

Pequena questão de inconsistência na navegação local no *layout* das seções: para a parte de conteúdo pode-se considerar normal a diferença, por se tratar de um ambiente diferenciado do *site*, mas, em outras seções, a apresentação sempre diferente é o ponto negativo. Apenas em algumas páginas existem as “migalhas de pão”, que mostram o caminho de onde o usuário se encontra no contexto da hierarquia do *site* (Krug, 2005, p.76). Porém estes fatores não comprometem a navegação.

4.2.4 Considerações

O “*japanesepod101.com*” possui um vasto acervo de áudio e material. Para alguém que esteja motivado a estudar a língua, ter acesso a esse material é um recurso muito interessante. Talvez a única observação a ser feita é que, estando nos planos onde não se tem tutoria direta, talvez seja difícil até de considerá-lo um curso em si, pois não aparenta aplicar técnicas para manter o usuário engajado, se não pela própria vontade e interesse dele de utilizar as ferramentas existentes. Porém contém algumas estratégias interessantes de *feedback* imediato, que são as barras de progressão em cada lição que já se tenha acessado.

Algumas questões simples de usabilidade sendo corrigidas podem tornar a experiência mais agradável no *site*.

4.3 Live Mocha



Figura 15: <http://livemocha.com/>

4.3.1 O que é

Live Mocha é um site com um caráter mais social, em que, ao se tornar membro, a pessoa escolhe os idiomas que quer estudar e gasta pontos para comprar lições, pontos que podem ser adquiridos corrigindo os exercícios de pessoas que estejam estudando a sua língua nativa, ou também desembolsando dinheiro de verdade.

O *site* diz ter a missão de criar um mundo em que cada pessoa tenha fluência em várias línguas.

Existem muitos idiomas a se escolher, alguns, como o inglês, possuem conteúdos mais completos com aulas ao vivo. Também oferecem soluções para empresas e escolas que queiram utilizar as ferramentas do *Livemocha*.

Pode ser considerado mais como ferramenta de aprendizagem do que como um curso. No momento, existem vários *sítes* similares. O Live Mocha foi escolhido por ter a interface aparentemente melhor do que os outros, que passavam a impressão de serem muito poluídos visualmente.

4.3.2 Como Funciona

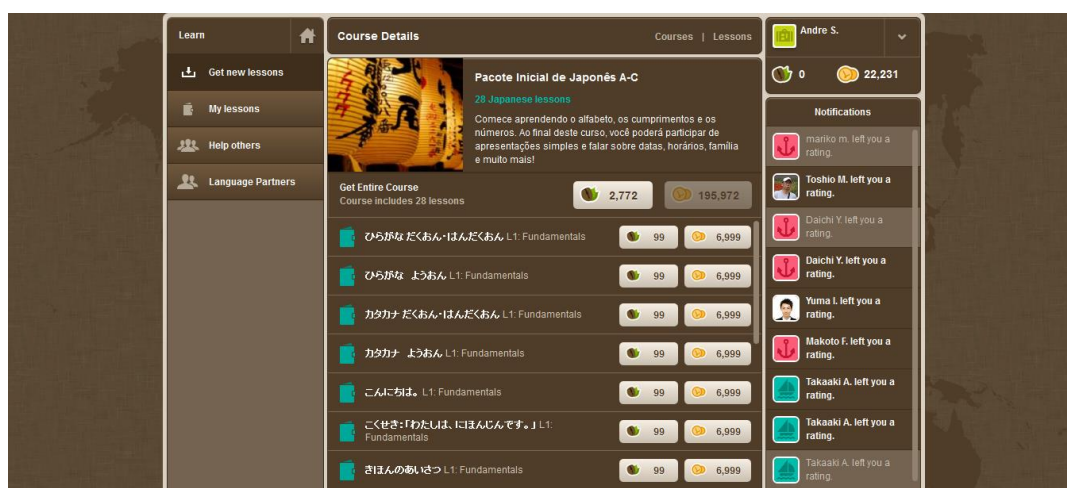


Figura 16: Interface da página principal do sistema

Existem dois tipos de moeda para abrir conteúdo no sistema, *beans*, moeda que é comprada com dinheiro real, e pontos, moeda que se ganha corrigindo exercícios.

De acordo com o próprio FAQ do site, as lições são divididas em nove atividades:

- **Introdução:** Onde se assiste ou escuta o conteúdo novo e, após essa fase, existem algumas perguntas para verificação de compreensão.
- **Vocabulário:** Com *flashcards*, são apresentadas novas palavras. O usuário decide sobre quais vocábulos já tem domínio ou não.
- **Utilização:** Com *flashcards*, tem-se a explicação de conceitos gramaticais, culturais, etc.
- **Prática:** Questões interativas para prática e uso do vocabulário novo da lição.
- **Leitura/Escrita:** Questões para serem lidas e respondidas de forma escrita, e a correção pode ser pedida para falantes nativos, utilizando pontos. Existe a opção de obter *feedback* de um nativo, ou de um nativo expert.
- **Leitura/Fala:** Questões para serem lidas e respondidas gravando as respostas e podendo pedir o *feedback* de nativos.

- **Escuta/Escrita:** Questões em áudio para serem respondidas de forma escrita e podendo pedir o *feedback* de nativos.
- **Escuta/Fala:** Questões em áudio para serem respondidas gravando as respostas e podendo pedir o *feedback* de nativos.
- **Troca de Língua:** O sistema designa um parceiro para prática com um falante nativo, com guias do conteúdo estudado para ajudar a lembrar o que foi aprendido e utilizar na conversação (recurso ainda não disponível para o conteúdo de língua japonesa).

Pelas informações presentes no *síte*, a metodologia é estruturada no método *Whole-Part-Whole* (Todo-Parte-Todo), que se divide em demonstrar nativos em conversação incluindo novos conteúdos da língua, para depois desconstruir a situação em seus elementos gramaticais e vocabulário. E após a prática, onde se promove produção escrita e falada do usuário e recebendo *feedback* de nativos.

Como as habilidades linguísticas são trabalhadas:

Ouvir: Todas as lições contêm áudios, que são o ponto de partida; existem questões que dependem da habilidade de escuta. Porém, o curso se limita aos áudios das lições e não disponibiliza nada mais complexo no que se refere à escuta.

Falar: Os exercícios em que as respostas podem ser gravadas e depois obter *feedback* de nativos são um bom recurso existente no Livemocha.

Ler: Um pouco limitado, pois se resume aos textos e diálogos presentes nas lições e sem conteúdos extensos. O curso também não trabalha com *kanji*.

Escrever: As primeiras lições cuidam do ensino dos silabários japoneses, não utilizando *kanji*. As respostas escritas das questões em que se pode receber *feedback* são úteis, mas aparenta algo estranho de se fazer, sem ensinar ao menos o básico de ideogramas.

4.3.3 Usabilidade

O sistema tem uma interface amigável e guia o usuário para a utilização; entretanto, para o japonês, algumas ferramentas ainda não estão disponíveis, apesar dos botões existentes para as mesmas.

Existem páginas separadas que levam às mesmas informações.

As telas de login e de “criar nova conta”, misturadas, podem ser confusas.

Onde existem textos em japonês existe um botão para que se possa traduzir o conteúdo escrito em japonês, porém as traduções são automáticas, por sistemas de tradução *online*, que criam frases mal traduzidas.

Existe a opção de colocar o sistema em várias línguas, porém alguns *links*, quando clicados, por exemplo, em português, levam para páginas em inglês.

O sistema de perguntas e respostas é feito por um sistema externo, que traz problemas de acesso para usuários, não solucionados ainda pelo *site*.

4.3.4 Considerações

Um problema observado não apenas no Live Mocha, mas também em *sites* que seguem modelos similares, é que, mesmo chegando a níveis avançados, as lições de japonês não trabalham com *kanji*, não tendo assim uma parte muito importante da língua japonesa dentro do conteúdo.

Outro ponto em relação ao conteúdo de japonês disponível é que vai apenas até um nível intermediário.

O *site* apresenta ainda limitações no conteúdo de japonês. Dentro das próprias ferramentas existentes, não está disponível, ainda, por exemplo, a opção de ter parceiros para conversação, recurso existente em outros idiomas como inglês e espanhol.

Outra questão é o *upselling*¹ óbvio envolvido no *site*, em que, para liberar conteúdo facilmente, dinheiro real deve ser utilizado, e, no caso de japonês, não existe conteúdo do tipo *premium* que possa motivar o gasto.

Outra dificuldade é que o sistema de pontos, apesar de interessante como um modo de engajar as pessoas a auxiliarem outras pessoas, por só permitir que a pessoa corrija lições de pessoas que estudem sua língua nativa, restringe as opções, e pode se tornar frustrante não ter muitos exercícios para corrigir e obter mais pontos para permitir abrir mais lições.

Porém, mesmo tendo talvez alguma dificuldade para se obter os pontos para acesso a novas lições e para solicitar *feedback*, um aspecto positivo nesses

¹Técnica de venda onde o vendedor tenta induzir o comprador a adquirir produtos, ou adicionais mais caros.

sistemas, que formam uma rede social, é a própria sistemática de *feedback* na correção dos exercícios, em que se pode optar por correção de um outro usuário que seja falante nativo da língua que o usuário está estudando, ou então pedir para um *expert*, provavelmente um nativo também, mas que trabalha com o *site* na parte do conteúdo. Deste modo, exercícios de escrita ou de fala, em que a resposta é gravada na hora, recebem *feedback* rápido e de muitas pessoas para se obter opinião de falantes nativos do seu desempenho.

4.4 Web版エリンが挑戦！日本語できます。



Figura 17: <https://www.erin.ne.jp/>

4.5.1 O que é

Site com conteúdo grátis, utiliza como base o programa produzido pela *Japan Foundation*, エリンが挑戦！にほんごできます。 (*Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*), exibido na rede de televisão japonesa NHK de 2006 a 2011. Contém vídeos utilizados no programa de TV e nos DVD do material, além de conter exercícios, jogos e conteúdos originais para o *site*, que pode ser exibido em oito idiomas diferentes.

Conta a história de uma intercambista inglesa no Japão, para apresentar estruturas da língua japonesa e ensinar sobre a cultura em 25 lições.

4.5.2 Como Funciona

O *site* não exige cadastro para utilização das ferramentas disponíveis. Cada lição contém sete seções:

- **Diálogo Básico:** São as cenas com a história da personagem principal, Erin, que vai da Inglaterra para o Japão. Existe a possibilidade de assistir aos vídeos com legendas em japonês, em *romaji*, ou no idioma escolhido para o *site*. Há também a opção para revisar o conteúdo, através de mangá com um exercício para ordenar os quadrinhos na ordem que aconteceram as cenas do vídeo, e exercícios de revisão.
- **Diálogo Avançado:** São cenas mais focadas nos personagens japoneses conversando. É possível ligar legendas para o vídeo, e existem exercícios de revisão.
- **Frases Importantes:** Animação com a explicação sobre as frases mais importantes vistas durante os vídeos. Também possui explicações escritas sobre as estruturas, vídeos sobre o uso em outras situações e exercícios.
- **O que é isto?:** Vídeos mostrando coisas que no Japão são comuns, mas em outros países não são tão usuais.
- **Vamos Ver:** São mostrados vídeos com coisas comuns à cultura japonesa. Também possui cenas do vídeo divididas em fotos, com explicações sobre pontos em relação à cultura. E também exercício com questionários sobre cultura.
- **Vamos Tentar:** São demonstrados vídeos sobre diversos aspectos da cultura japonesa e estrangeiros se aventurando no que foi mostrado nas cenas. Existem a explicação escrita e um jogo sobre o tema da lição.
- **Aumentando o Vocabulário:** Seção onde se praticam os vocabulários vistos em cada lição.

4.5.3 Usabilidade



Figura 18: *Layout da página principal*

Menus com abas dentro da lição identificam facilmente onde o usuário está.

A página principal oferece as informações necessárias do que se tem disponível, apesar de não dar uma instrução muito óbvia de por onde começar.

A navegação é simples e bem marcada pelas lições.

Porém, janelas novas são abertas em certos casos: a inconsistência, por alguns elementos apenas abrirem em nova janela, é um ponto negativo para a usabilidade do site.

Seguindo os *links* para efetuar o cadastro com o *site* em português, na página com o formulário, a primeira frase não está traduzida, restando uma parte em espanhol. Não traz um problema de uso, mas é ponto negativo para a credibilidade do *site*. Possibilidades de mais erros não são favoráveis para o *site*.

No cadastro existe um menu *dropdown* para seleção de país, em que as opções estão todas em *katakana*, seguindo a ordem japonesa do 五十音図 (*gojuonzu*). Como a maioria dos usuários não necessariamente tem conhecimento de língua japonesa, não permite encontrar o nome do país facilmente: Brasil, por exemplo, estará bem para baixo na lista, junto a países que tem nome iniciado com H.

Além disso, não possui um sistema de busca para eventual consulta a conteúdos.

O jogo disponível a partir do cadastro no sistema possui as instruções todas em japonês, apesar de se estar utilizando o *site* em outra língua, e não há opção de mudança no jogo.

4.5.4 Considerações

Possui um material bem diversificado e vários recursos, é voltado mais para o público jovem.

Porém, para alguém iniciante, talvez seja um pouco mais complicado o uso. Não possui seção ensinando os elementos básicos da escrita japonesa. Os jogos são desconexos com o sistema, mostram algo sobre a cultura japonesa, mas não há engajamento com os jogos.

Cadastrar-se no *site* não oferece muitas ferramentas extras significativas, além de poder ter um controle do que já foi estudado, ou não oferecendo acesso a tabelas de controle do conteúdo já visto, e disponibiliza também que o usuário jogue um jogo que abre conteúdo conforme se vê certas lições do *site*.

Não oferece, desse modo, maneiras muito eficientes para motivar e engajar um usuário.

Mas, no geral, pela diversidade de conteúdos e por se preocupar com aspectos culturais, pode se tornar uma ferramenta auxiliar muito útil para quem já estuda a língua, apesar de não ter níveis muito avançados.

4.5 Japanese Lingualift



Figura 19: <http://japanese.lingualift.com/>

4.5.1 O que é

Evolução de um *software* chamado *NihongoUp* desenvolvido em 2009, que era um jogo educacional para estudo individual da língua japonesa. Rapidamente, formou-se uma comunidade em torno do aplicativo. Em 2011, o conteúdo foi

migrado para um LMS próprio dos criadores, e foi inaugurado o *lingualift*, com material de estudo de japonês, russo e francês.

4.5.2 Como Funciona

Possui três planos pagos, que variam o preço de acordo com o período a que se deseja acesso. Porém, existe a opção de *trial* por 14 dias, em que se pode explorar todo o conteúdo disponível, sem restrições.

As principais ferramentas do *site* são o livro-texto, o qual os desenvolvedores estão sempre buscando atualizar, uma área para prática de vocabulário, outra para *kanji*, jogos, e uma área com materiais para serem impressos ou baixados para prática e estudo.

O estudante tem liberdade para utilizar as ferramentas disponíveis. Existe o recurso de estabelecer metas de tempo de estudo diário, e o sistema vai contando na medida em que se usa a plataforma. Dois tipos de pontos são acumulados ao realizar as atividades ou concluir a leitura de capítulos do livro-texto.

O sistema dispõe o conteúdo com elementos de jogo, tentando propiciar um ambiente para o autodidatismo. Na página inicial, é possível ver um trajeto a se percorrer com as ferramentas. Um sistema de pontuação dá *feedback* de conclusão das atividades.

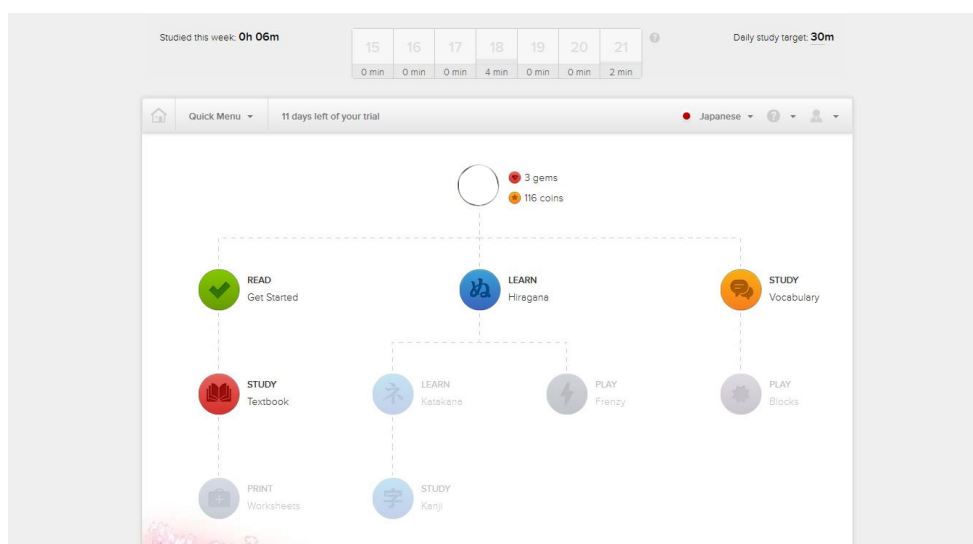


Figura 20: Página inicial do ambiente de estudo

Pelas recomendações do próprio *site*, deve-se ter como objetivo 45 minutos de estudo diário. E, apesar da liberdade em usar as ferramentas, é recomendado utilizar primeiro o livro-texto, depois passar para a ferramenta de vocabulário, e, em seguida, para a de *kanji*. Porém, não há clareza no livro-texto sobre até que ponto se deve avançar para se prosseguir para as outras ferramentas disponíveis.

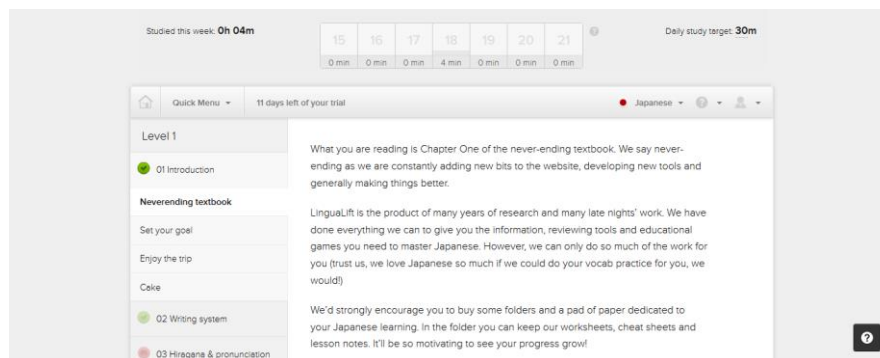


Figura 21: Tela com livro texto

A ferramenta de vocabulário, nomeada de *Vocab Lab*, é disposta por níveis, onde cada nível contém várias etapas de vocabulário dividido por temas, onde é necessário completar as etapas para avançar e ter acesso a mais etapas e aos níveis seguintes. O usuário decide e marca em quais vocabulários ele já se sente confortável e que os tenha aprendido.

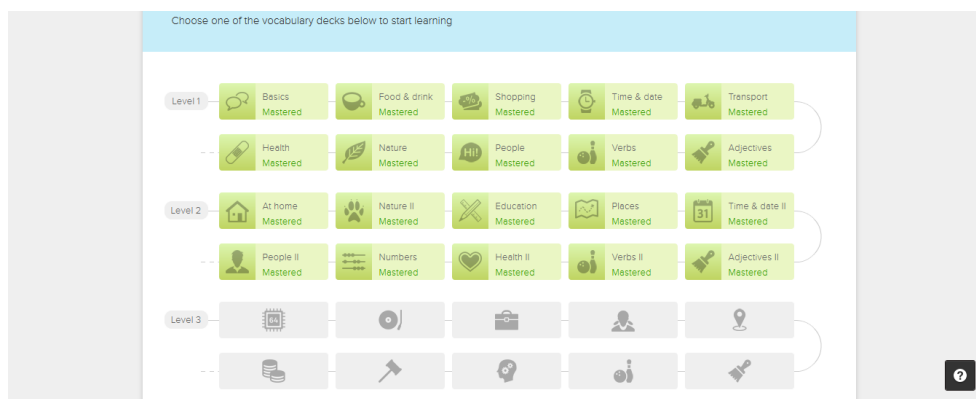


Figura 22: Interface do Vocab Lab

Na ferramenta para aprender os ideogramas, nomeada de *Kanji Academy*, é escolhido o ideograma para se praticar. Ao selecionar, é possível ver a ordem dos traços, significados, e *jukugos*, utilizando o *kanji*. Existe um exercício de revisão para reconhecimento do *kanji* e para completar palavras com os *kanjis*. Novamente, quando o usuário decide que já tem domínio sobre o ideograma, tem a opção de marcar como aprendido, e o ideograma dominado fica destacado.

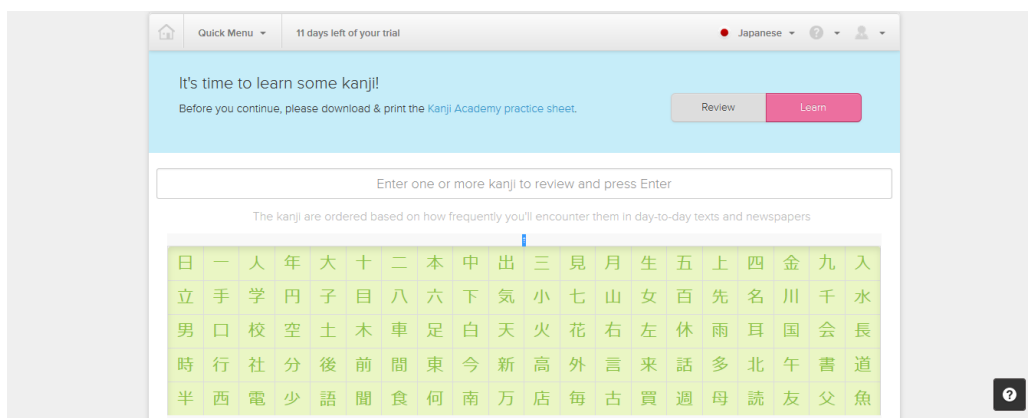


Figura 23: Interface do Kanji Academy

O livro-texto contém muito de cultura dentro das explicações e dá muitas dicas e conteúdo extra com vídeos externos. No livro, são explicadas várias estruturas gramaticais dentro de cada lição, que traz um contexto de onde podem ser utilizadas. Mas não existem textos em japonês nas lições, apenas frases.

Como são trabalhadas as habilidades linguísticas:

Ouvir: Muitas palavras no livro texto contém a opção de escutar a sua pronúncia, e nas ferramentas de vocabulário e *kanji* também existe essa opção. Porém, não contém ainda materiais com diálogos, ou áudios mais extensos.

Falar: Não há nenhum exercício específico que promova a prática da fala.

Ler: O livro-texto inicia ensinando sobre a escrita japonesa, porém não há textos em japonês dentro do sistema para a prática de leitura.

Escrever: Como mencionado, o livro-texto inicia o conteúdo com a escrita japonesa, e nos materiais extras existem folhas para impressão para se praticar escrita. No *Kanji Academy* todos os ideogramas possuem animação com a ordem dos traços. Porém para desenvolver a escrita de textos, o sistema não conta ainda com ferramentas específicas.

Para a prática das habilidades, o próprio *site* recomenda recursos externos, como ouvir notícias no site da NHK, ou praticar escrita em sites como lang8¹.

¹ <http://lang-8.com/> - Site onde ao se cadastrar os usuários podem publicar textos, como em *blogs*, na língua em que estão estudando que serão corrigidos por outros usuários nativos da língua estudada.

4.5.3 Usabilidade

A página inicial não parece muito clara em definir por onde se começar. E mesmo seguindo os caminhos dados pelo *site*, não existem indicadores claros de onde o usuário está na página.

Apesar da existência de um guia para uso do site, mostrando por onde começar e como estudar, as explicações são por vezes muito longas. E nessas instruções para uso do *site*, que geralmente é o *link* que será clicado primeiramente pelos usuários, para quem não entende nada do idioma, pode ser de difícil compreensão, e é uma parte do *site* que deveria ensinar e guiar o usuário a utilizar o sistema para praticar a língua.

A exibição do site parece melhor em telas bem maiores do que as mais comuns hoje utilizadas. E como Nielsen, Loranger (2005, p.359) colocam, um ponto importante de usabilidade é sempre considerar que seus usuários não devem ter as melhores tecnologias disponíveis.

Dentro do *Vocab Lab* e do *Kanji Academy*, o botão “voltar” fica com função alterada. Pelos estudos de Nielsen Loranger (2005, p.64), quebrar a função do botão “voltar” é um problema sério de usabilidade, por ser este botão o segundo recurso mais utilizado durante a navegação na Web.

Clicar em *learn* no *popup* do *Kanji Academy* faz o *kanji* abrir em outra página, o que é outra questão observada por Nielsen como um problema de usabilidade: o uso desnecessário de abertura de novas janelas.

4.5.4 Considerações

O sistema, desde a sua página principal, promove que se baseia em uso de jogos. Porém, ao usar efetivamente o sistema em que esses elementos de jogos são presentes, não parecem ser eficientes para engajar os estudantes como é destacado no site.

O caminho presente na página principal de conteúdo que sugere que se deve passar por uma etapa para chegar a outra não tem significado real, pois é possível acessar qualquer recurso, mesmo que no diagrama esteja apagado. Os pontos conquistados com leitura e uso de recursos não são utilizados para nada até o momento. Na parte de vocabulário, onde existem níveis, também é possível

simplesmente pular as etapas sem nenhum tipo de exercício ou verificação de conhecimento, assim ignorando a sequência de progressão sugerida pelo *site*.

Não existe também muito *feedback* imediato pelas ações realizadas no *site* com algum significado mais recompensador para o usuário, o que se espera que aconteça em um sistema que utiliza elementos de jogos.

Mas é um sistema um tanto recente, que está evoluindo aos poucos; o livro-texto possui bastante conteúdo, apesar de um tanto extenso, e o objetivo é de mantê-lo sempre em atualização. Mas talvez pudessem trabalhar melhor outras facetas da aprendizagem, e não depender de que seus usuários tenham que ir para outros *sites* para completar suas práticas. Como ferramenta para auxiliar em estudos pode ser aproveitado.

4.6 Conclusões Gerais

Verificados vários sites, uma observação importante é que nenhum deles oferece material completo para o ensino e aprendizagem da língua japonesa. Alguns estão começando a criação de material, outros são focados apenas em uma parte do aprendizado da língua. Percebe-se que ainda é um mercado ainda em desenvolvimento, principalmente no Brasil. Mas mesmo no exterior, não se têm tantas opções. Cada sistema visto neste trabalho funciona de forma um tanto diferente do outro e se vale de materiais diversos. Existe muito conteúdo interessante em cada um deles, assim como existiam ideias muito boas no ELO. Porém, muitos não oferecem métodos necessariamente fortes para motivar o usuário na utilização do sistema.

Como ferramentas de estudo para alguém interessado, talvez os *sites* possam ser muito benéficos, mas, como sistema completo, aparentam ter certas limitações quanto a efetivamente poder cativar seus usuários. Por mais que alguém que pague por um serviço tenha motivação para utilizá-lo por estar pagando, não significa que o sistema conseguirá dar motivação e estimular a pessoa a utilizá-lo em longo prazo, o que deve ser o objetivo da maioria desses sistemas.

Então, com o pensamento de como tentar unir todo um conteúdo que seja não apenas de qualidade, mas que seja eficiente para o ensino, criando um ambiente que envolva mais seu usuário, seguiremos para a próxima seção para refletir sobre um conceito atualmente emergente no mercado.

5 UM POSSÍVEL CAMINHO: GAMIFICAÇÃO

Um recurso pensado (pode-se verificar um início de aplicação em um dos *sites* vistos neste trabalho), que, se bem utilizado, pode trazer um bom resultado na constituição de um sistema *online* de ensino, é a gamificação. Não que seja a solução definitiva para problemas existentes, mas, com certeza, tendo os conceitos bem aplicados, pode-se tornar um conceito muito útil para ajudar na elaboração de um sistema de EaD para língua japonesa. A existência de sistemas de línguas gamificados como o Duolingo¹, que até o momento só trabalha com português inglês, italiano espanhol, alemão e francês, mostra que existe espaço ainda para se considerar a gamificação, especificamente para a língua japonesa.

5.1 O que é Gamificação

Gamificação é um termo que ainda apresenta divergências em relação à sua definição, variando entre a ubiquidade dos jogos no dia-a-dia e a noção de utilizar estratégias desenvolvidas para jogos que entretêm as pessoas como ferramenta para engajar pessoas em produtos que não sejam jogos. Ou, simplesmente, a adoção de elementos de jogos fora dos jogos. (DETERDING, et al, 2011)

Adaptação da palavra em inglês *gamification*, gamificar poderia ser simplesmente transformar em um jogo. Assim, ao escutar o termo, muitos talvez pensem que gamificar seja o ato de simplesmente transformar algo em um jogo, mas não: pelas definições, gamificar é utilizar elementos que são efetivos ao engajar e prender as pessoas nos jogos (mais especificamente videogames) e usá-los como estratégias em contextos fora do mundo de um jogo. Em outro modo de dizer, seria prestar atenção no que os jogos podem nos ensinar, aprender com o *design* de jogos e apreciar diversão (informação verbal)².

5.2 Jogo?

Antes de discorrer mais a fundo sobre gamificação consideramos importante pensar sobre o que é um jogo. Por mais que pareça, não é uma tarefa simples

¹<http://www.duolingo.com> – *site* com estrutura gamificada, que trabalha recebendo *webpages* de clientes que necessitam de tradução, os conteúdos das páginas são disponibilizados para os estudantes que falam a língua necessária para praticar a língua que estão estudando.

² Informação fornecida por Kevin Werbach em vídeo-aula do curso *Gamification*, disponibilizado no *site* <https://www.coursera.org/>. Conteúdo do 2º módulo, primeiro vídeo: *Gamification in context*.

definir o que é exatamente um jogo. Parece um conceito básico, que todos passamos a entender em certo momento, mas, na realidade, é um pouco mais complexo de se definir do que parece. Alguns filósofos têm suas tentativas de definição, importantes para a gamificação e seu uso. Suits (2005, p.54-55) define um jogo como tendo três aspectos: um objetivo lúdico, regras constituídas e atitude lúdica, e esse três aspectos levam a, voluntariamente, ultrapassar obstáculos desnecessários. Huizinga (1955, p.10) fala sobre jogos como um mundo temporário dentro do mundo ordinário. Disto surgiu o termo “círculo mágico”, onde, dentro dele - o que seria dentro de um jogo -, as regras conduzem o comportamento e se tem valores diferentes dentro do mesmo.

Nieuwdorp (2005) se refere ao círculo mágico como quase uma membrana permeável, que permite aos jogadores entrarem e saírem de um jogo.

Lazzaro (2004) coloca quatro motivos de por que pessoas jogam jogos:

- Diversão difícil: a oportunidade de se ter um desafio, pensar em estratégias e resolver problemas.
- Diversão Fácil: a oportunidade de entrar em imersão em um jogo aproveitando a sensação provocada por intriga e curiosidade.
- Alteração de estado: jogar por sensações internas como empolgação ou alívio.
- Fator de pessoas: Para se ter interação social ou reconhecimento.

Todos esses motivos são fatores que devem ser levados em consideração quando da criação de um sistema gamificado.

5.3 Porque Gamificar?

A gamificação, apesar de ser um conceito ainda recente, que vem sendo utilizado mais comumente desde 2010, e que ainda traz disputas e divergências sobre sua definição e sua validade, mas com isso tem ganhado notoriedade e estudos sobre o assunto.

Com os conceitos vistos anteriormente, em um jogo, voluntariamente, sujeitamos a restrições impostas e tentamos ultrapassá-las, conquistá-las, aprendendo, resolvendo problemas. E dentro disso, ainda existe o fator de diversão. Porém, para

funcionar esse engajamento, a estrutura e a exploração dentro dela devem estar balanceadas.

O potencial para engajar as pessoas e tornar tarefas que poderiam ser de outro modo consideradas chatas, são motivos para se considerar gamificar um sistema.

Werbach, Hunter (2012, p.44) listam quatro pontos importantes para se considerar a gamificação visando suprir as necessidades de um sistema:

- **Motivação:** Se é possível ter benefícios estimulando e engajando usuários a utilizarem o sistema.
- **Escolhas significativas:** Se as atividades pretendidas no sistema são suficientemente interessantes.
- **Estrutura:** Se é possível obter os comportamentos desejados através de uma estrutura de algoritmos.
- **Conflitos Potenciais:** Se, utilizando elementos de jogos, é possível evitar conflitos na estrutura motivacional existente.

Assim, gamificar um sistema é eficiente para motivar usuários, suprir uma falta de engajamento. Um sistema bem gamificado tem uma estrutura que permite ao usuário sentir-se fazendo escolhas significativas, que o levam a uma progressão, além de ter a capacidade de permitir interação social e criar o hábito das pessoas utilizarem o sistema.

Todos os quatro pontos parecem se aliar bem com educação.

5.4 Elementos importantes

Como Werbach, Hunter (2012) colocam, dentro do *kit* disponível de elementos de jogos temos várias opções, divididas em três tipos em ordem decrescente de abstração: Dinâmicos, Mecânicas, Componentes.

- **Dinâmicos:** nível mais abstrato que deve ser considerado, mas não é algo que diretamente se insere no sistema, como as limitações, emoções, narrativa, progressão, relações.
- **Mecânicas:** são os processos que causam a ação e motivam os jogadores, tais como: Desafios, elementos de sorte, competição, cooperação, *feedback*, recompensas.

- Componentes: As formas mais específicas que as mecânicas e dinâmicas podem tomar em um jogo como: objetivos definidos, representações visuais do jogador, coleções, combate, abertura de conteúdos travados, níveis, pontos, times, itens virtuais.



Figura 24: Hierarquia dos elementos de jogos adaptado de Werbach, Hunter (2012, p.82)

Estas são as ferramentas que quando integradas fazem dos jogos algo engajador, motivador e divertido, características essas que fazem parte da proposta de se gamificar um sistema.

A seguir aprofundaremos em alguns desses elementos considerados mais importantes e utilizados em gamificação.

5.4.1 **Feedback**

Para Werbach, Hunter (2012), *feedback* é o que faz os jogos serem efetivos como motivadores. Pois para tudo o que faz em um jogo, o jogador recebe alguma forma de resposta positiva ou negativa. Deste modo quase todos componentes de um jogo podem ser vistos como uma forma de *feedback*.

Dentro desses *feedbacks*, que são um elemento das mecânicas dos jogos, se destacam três elementos componentes de jogos, que Werbach chama de a tríade

PBL, acrônimo do inglês de, *Points, Badges, Leaderboards*, ou seja, pontos, insígnias¹ e rankings.

Pontos que dão uma idéia imediata de que se está fazendo e recebendo algo como recompensa; da mesma forma, as insígnias ou marcadores recebidos, que reconhecem que o jogador realizou algum feito para receber essa recompensa. E o ranking, que mostra em que posição o jogador está em relação a outros. Porém, são elementos componentes, portanto já uma parte bem específica de um elemento de jogo, importantes na elaboração de um ciclo de atividades que, bem elaborado, cria um *loop* para manter o usuário motivado a utilizar o sistema.



Figura 25: Ciclo de Atividades – figura adaptada de Werbach, Hunter (2012, p.96)

Um cuidado a ser tomado para o que hoje é um problema ao se gamificar, é pensar que só utilizar esses elementos significa gamificar um sistema: na verdade, são aliados importantes para tal, mas existem muitos outros elementos a serem considerados.

Uma crítica existente quanto à limitação de uso desses elementos é, por exemplo, da consultora em *design* de jogos Amy Jo Kim (2011), que fala sobre como a maioria dos especialistas em gamificação atualmente vem do campo de mídia social, onde relações temporárias são a regra, em vez de sistemas que promovem um engajamento mais profundo de um jogo normal, e, assim, ao gamificar, utilizam por vezes poucos elementos de jogos, como talvez apenas a tríade PBL, e não

¹ *Badges* ou insígnias são um recurso utilizado em jogos ou sistemas gamificados, em que o usuário/jogador recebe um símbolo/insígnia atestando ter realizado ou completado determinado objetivo sendo assim uma ferramenta para *feedback* instantâneo.

consideram a importância da jornada do usuário pelo jogo (apud WERBACH, HUNTER, 2012 p.95).

5.4.2 Progressão

Como colocado anteriormente, utilizar apenas pontos e outros sistemas de *feedback* com marcadores na tela não são suficientes para efetivamente gamificar um sistema. Um lado importante dos jogos é o elemento dinâmico de progressão. Elemento este que se liga a várias mecânicas de jogos como desafio, competição, recompensas, situações de vitória, e até mesmo os próprios *feedbacks* mencionados anteriormente, que podem ser utilizados para indicar que o usuário está evoluindo e crescendo conforme utiliza o sistema. Para manter um usuário engajado utilizando o sistema, é necessário que haja equilíbrio dentro das mecânicas e componentes utilizados.

Uma característica dos jogos é a capacidade de levar uma pessoa a se envolver totalmente com o próprio jogo. Esta característica tem explicações no conceito de fluxo, do inglês *flow*. Jogos conseguem muito bem trazer esse estado de envolvimento e com isso permitir a dinâmica de progressão.

Csikszentmihalyi (1990) diz que para manter a experiência de *FLOW*, de entrar em imersão total em uma atividade, é necessário atingir um equilíbrio entre o desafio e a habilidade do participante. Se o desafio é maior do que a habilidade, a atividade se torna complicada e gera ansiedade. Já se o desafio é menor do que a habilidade, provoca tédio. Porém, existe uma zona de segurança onde nada é tão desafiante nem tão chato, que faz as pessoas entrarem no estado de *Flow* (apud CHEN 2006, p.5).

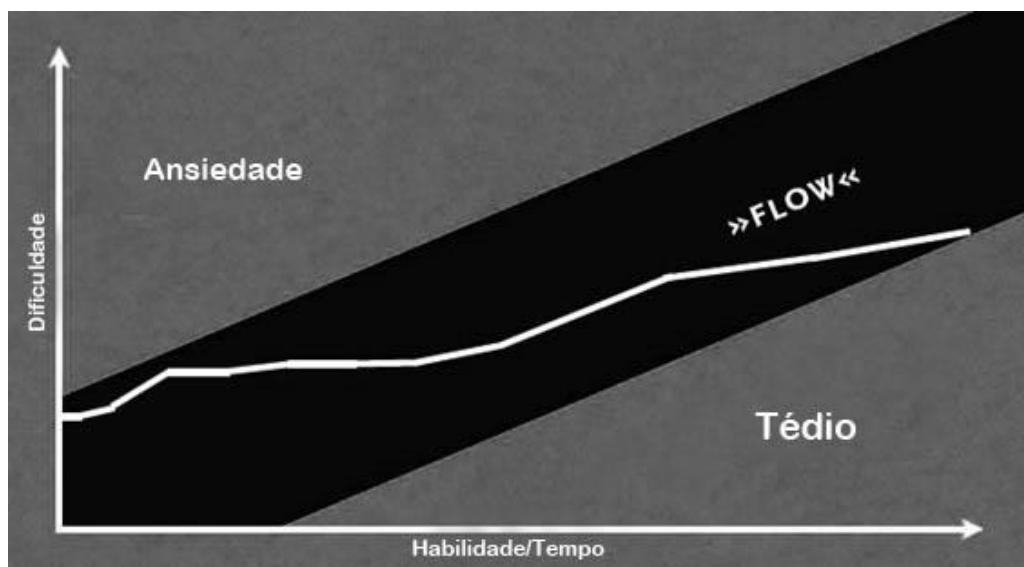


Figura 26: Flow (adaptado de Deterding, 2011)

Em um jogo, porém, a linha de dificuldade não é tão constante como no esquema acima, mas, sim, ela sobe e desce com tendências para cima, mantendo-se na zona de *Flow*. E essas são as etapas de dificuldades diferentes que, ao ultrapassá-las, auxiliam na sensação de progressão em um jogo.

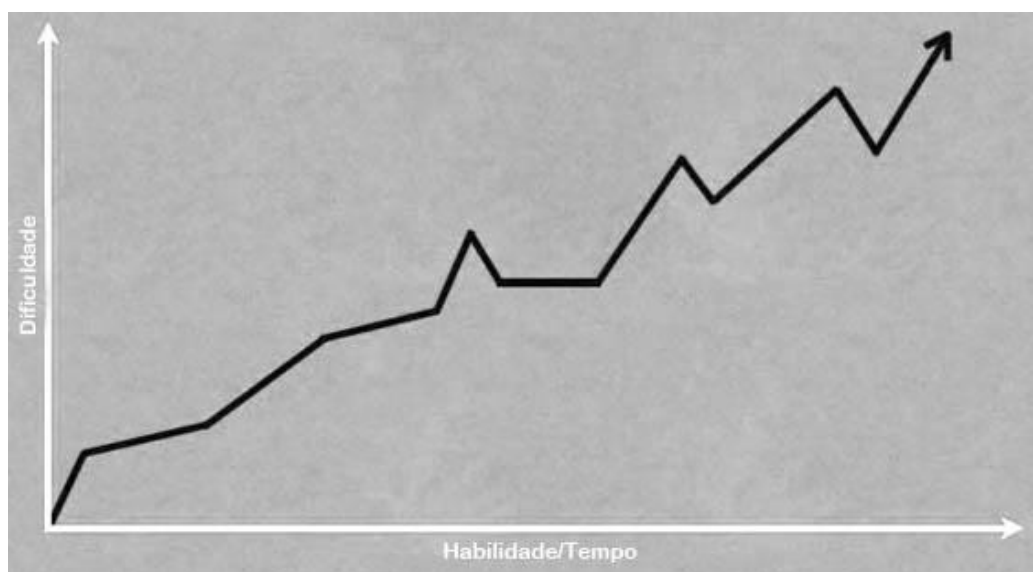


Figura 27: Curva de dificuldade em um jogo (adaptado de Deterding, 2011)

5.4.3 Significado, Maestria, Autonomia

Deterding (2011) afirma também que muitas vezes os sistemas gamificados, parecem se preocupar apenas com a questão do *feedback* e reconhece que existem três pontos a se considerar, que normalmente são um pouco esquecidos, elementos

estes que estão ligados aos elementos dinâmicos colocados por Werbach, Hunter (2012):

Significado: Em todo jogo existem objetivos e interesses. Para se gamificar um sistema, deve-se considerar a comunidade de interesse e os usuários, que vão utilizar e moldar apropriadamente em volta de um conteúdo principal. Colocar um visual para dar suporte a uma história também ajuda a dar um significado ao sistema.

Maestria: Muito ligado a progressão, mas um pouco diferente, no sentido de que precisa haver a progressão aliada a desafios que prendam o interesse com dificuldades variadas, que dão ao jogador a oportunidade de se superar e aprender com o erros quando algo de repente mais difícil surge, e que sejam bem sequenciadas em ritmo certo, aos poucos levando o jogador a ser um mestre.

Autonomia: Este é um ponto para se tomar cuidado com as recompensas, como as PBL: elas podem existir, mas o usuário não deve se sentir controlado por elas. *Feedbacks* de informação de progressão são importantes para o usuário se sentir mais à vontade e auxiliado a cumprir seus objetivos. As recompensas não devem ser todas previsíveis, o elemento surpresa às vezes ajuda a desconectar do sentido de estar sendo controlado pelo sistema. E proporcionar algum tipo de liberdade dentro do sistema, por customização, para permitir a exploração pelo usuário.

5.5 Considerações finais sobre gamificação

Portanto, tudo o que foi visto é apenas uma amostra do que gamificar pode fazer, não é algo tão simples quanto transformar tudo em um jogo, deve-se pensar cuidadosamente em como estruturar o sistema gamificado para aproveitar o que há de melhor na estrutura dos jogos que prendem as pessoas, tomando os devidos cuidados, pois o objetivo não é viciar os usuários e sim permitir que a experiência seja prazerosa.

Aplicada à EaD, talvez apresentem-se mais desafios para dar um significado a todas as ferramentas dentro do sistema, mas uma coisa é certa: tudo deve estar integrado seja qual for a idealização. Se houver realmente jogos, eles devem possuir níveis, utilizando elementos como a tríade PBL, e a pontuação dos jogos deve também ser ligada ao sistema. Os objetivos e tarefas para se obter *badges*/insígnias

não devem ser apenas de simples uso repetitivo de ferramentas e nem óbvias, para dar mais importância e sentimento de recompensa ao obtê-las.

Passar as fases nos jogos deve abrir novos níveis, do mesmo modo que o conteúdo. Dar o caminho para a maestria, para que o aluno possa sentir a progressão utilizando as ferramentas existentes.

Nenhum conteúdo deve estar isolado no sistema, deve sempre ter algum significado.

É um desafio. Aplicar a gamificação eficiente também para os envolvidos em sua criação deve ter um sentido de progressão e conquista, ao conseguir atingir os objetivos desejados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação ao desenvolvimento de sistemas ou *sítes*, por todos os conceitos pesquisados para este trabalho, nos campos de EaD, Usabilidade e Gamificação, existe um fator em comum, mencionado pela maioria dos especialistas e teóricos, que diz respeito aos testes com usuários, de preferência muito antes de se disponibilizar conteúdo.

Como Nielsen, Loranger (2005. p.395) dizem:

“A única maneira de saber do que os usuários gostam é ouvindo-os. Não deixe de testar seu sistema com usuários reais. Dê-lhes tarefas, observe seu comportamento e *feedback*. Não tenha receio de modificar seu projeto e testá-lo novamente. Ninguém pode criar o site fácil de usar, perfeito, especialmente na primeira tentativa. O teste com usuários é o mais simples de todos os métodos de engenharia de usabilidade, tão rápido e barato que não há nenhuma desculpa para lançar um site sem testá-lo.”

E Krug (2005, p.133-134) também coloca que:

“Se você quiser um ótimo site, tem que testar. Após ter trabalhado em um site por até mesmo algumas semanas, você não consegue mais vê-lo como algo novo. Você sabe demais. [...] Testar um usuário no início do projeto é melhor do que testar 50 próximo ao final.”

Assim como Werbach, Hunter (2012, p.102) que afirmam que:

“Design é um processo iterativo, e aprendido por experiência. O truque é sair e praticar. Começar a construir processos gamificados e ver como eles funcionam. Testar o design para ver o que pode funcionar e então ver o que realmente funciona. Utilize ferramentas de análises de dados em seu sistema, mude algumas coisas, veja o que ajuda a mover o ponteiro. Entreviste seus jogadores e veja o que eles gostaram e não gostaram. Volte para a prancheta e comece de novo, não há atalho para testar e iteração se você realmente se importa em produzir um sistema gamificado com sucesso.” (tradução nossa).

Assim, os testes com o usuário são muito importantes e devem nortear o caminho de desenvolvimento de um sistema.

Além disso, o processo de planejamento estratégico para se obter um sistema de qualidade não é algo que se resolva considerando poucas questões, como pode ser visto em um exemplo de *outline*¹ de planejamento de pontos chaves e questões a se considerar em estados iniciais de desenvolvimento, proposto pelo *Evergreen Education Group*, publicado no relatório sobre ensino a distância *Keep the Pace with*

¹ *Outline* é um esquema organizado em ordem hierárquica de relações, normalmente em configuração de árvore, para demonstrar os pontos principais de um determinado assunto.

K-12 Online Learning: An Annual Review of Policy and Practice (2013) (Vide ANEXO 1).

Então, refletindo sobre tudo o que foi visto, a criação de um sistema efetivo para EaD em língua japonesa não é uma missão tão simples quanto possa parecer, e desenvolver os conteúdos necessários requer recursos, tecnologias, conhecimento e testes.

Uma ideia de como desenvolver tal sistema e conteúdos poderia ser como o experimento que Diamandis, Kotler (2012) descrevem que foi realizado em 1999 pelo físico indiano Sugata Mitra, com crianças de uma favela em Nova Delhi, que não sabiam ler nem escrever, nem usar um computador, bem como não conheciam a internet. Mitra abriu um buraco no muro alto que fazia divisa entre a favela e seu escritório, e instalou um computador e *touchpad*, com a tela voltada para a favela. Tomou providências para que o computador não fosse roubado, depois o conectou a internet, acrescentou um *browser* e se afastou, em poucos minutos, as crianças descobriram como apontar e clicar. Em seguida, navegavam na rede e umas ensinavam às outras o que tinham conseguido aprender.

Depois dessa experiência, Mitra decidiu testar um grupo de meninos pobres de 12 anos, falantes de tâmil (língua dravídica – não relacionada com as línguas das famílias indo-europeias – falada no sul da Índia pelo grupo étnico tâmil). O objetivo era verificar se os meninos aprenderiam a usar a internet, que nunca haviam visto, se conseguiriam aprender biotecnologia sozinhos, uma matéria de que nunca ouviram falar, e tudo isso em inglês, língua que nenhum deles falava. E o resultado também foi positivo. Para melhorar o resultado, Mitra trouxe para o grupo meninas um pouco mais velhas, com as mesmas características de conhecimento do grupo, mas que tinham o papel de incentivar as crianças a cada conquista obtida. E as crianças aprenderam biotecnologia.

Transportando essas experiências para a nossa realidade, entendemos que o Projeto ELO poderia se reconstituir num laboratório de inovação no ensino de línguas, particularmente das línguas orientais, com o patrocínio da UnB, ou algum outro modo de levantar recursos, pois não podemos considerar desenvolver sem algum investimento, adotando como fundamento o modelo de Mitra, com o objetivo de desenvolver metodologia de autoaprendizagem, no caso, da língua japonesa.

Poderiam ser utilizados novamente alunos voluntários tanto para testes quanto para a idealização de ferramentas, que devem ficar a cargo de desenvolvedores especializados, retomando assim um dos pontos mais positivos do antigo Projeto ELO, de agregar e engajar vários alunos do curso com o único objetivo de ajudar o próprio curso.

6.1 Visões para o futuro

Assim teríamos a seguinte ideia:

FOCO E OBJETIVOS DO LABORATÓRIO ELO:

- Manter constante pesquisa junto ao mundo acadêmico sobre iniciativas e inovações em metodologias de ensino da língua japonesa;
- Manter constante pesquisa e avaliação subsequente na rede mundial de todos os conteúdos publicados de EaD referentes à língua japonesa;
- Recrutar equipe de desenvolvedores e conteudistas (alunos) para desenvolver e idealizar ideias para conteúdos didáticos, com foco específico em gamificação, que permitam, motivem e acelerem o autoaprendizado;
- Recrutar um primeiro time de voluntários que nunca tiveram qualquer contato com a língua e cultura japonesas;
- Recrutar outro time de voluntários, também sem contato algum com a língua japonesa, para apoio e incentivo aos aprendizes (talvez possa ser considerado apenas trabalhar com os *feedbacks* imediatos obtidos com o uso de gamificação);
- Testar com os voluntários os conteúdos desenvolvidos;
- Desenvolver indicadores que permitam mensurar os avanços no processo de autoaprendizagem;
- Avaliar e aprimorar a metodologia, de forma a permitir que os voluntários falem, leiam e escrevam em japonês o máximo possível sem qualquer interferência externa se não a contribuição do material didático apresentado e o incentivo dos voluntários apoiadores;

Tal proposta não é algo simples de se executar, serão necessários muito planejamento e recursos, mas provavelmente seria um ótimo caminho não apenas para se reencontrar com o espírito que se perdeu com o ELO, mas também para avanços significativos e inovadores no ensino de língua japonesa.

Pensando também na possibilidade de seguir em um negócio em EaD de língua japonesa, considero que há muito ainda a se pesquisar e planejar. O modelo idealizado para uso na UnB pode também ser a fonte de ideias para um futuro negócio de criação de conteúdos *web* para ensino e aprendizagem de língua japonesa.

Porém, muito deve ser pesquisado ainda, inclusive em todas as áreas percorridas por este trabalho, como: EaD, o mercado existente e métodos para criação de sistema como a gamificação, além de também ser necessário estar sempre se atualizando com as novas tecnologias e conceitos que surgem tão rapidamente no mundo virtual, para eventualmente identificar o que possa ter faltado ao ELO para evoluir em direção a um empreendimento desde a sua criação como era pretendido.

Este trabalho se encerra, mas espera abrir um caminho para a possibilidade de uma nova empreitada, com novas perspectivas, em EaD de língua japonesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABED. **Legislação em EaD**, 2012.

Disponível em: <http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/legislacao_ead/>. Acesso em 27/11/2013

ALVES, Lucineia. – Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância.**, São Paulo, Volume 10, 2011. Disponível em http://www.abed.org.br/revistacientifica/_Brazilian/edicoes/2011/2011_Edicaov10.htm Acesso em 28/11/2013

BRASIL. Decreto Nº. 5.622, de 19 de dezembro de 2005, regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (LDB). Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5622.htm> Acesso em 25/11/2013.

BUSENITZ, L.W. **Entrepreneurial risk and strategic decision making**: It's a matter of perspective. Journal of Applied Behavioral Science, 1999. p.325-340

CHEN, Jenova. **Flow in Games**, 2006.

DETERDING, Sebastian et al, **From Game Design Elements to Gamefulness**: Defining “Gamification”. 2011

DETERDING, Sebastian. **Meaningful Play Getting Gamification Right**. In: GOOGLE TECH TALK, 2011

EVERGREEN EDUCATION GROUP, **Keeping Pace with K-12 Online Learning**: An Annual Review of Policy and Practice (2010)

EVERGREEN EDUCATION GROUP, **Keeping Pace with K-12 Online Learning**: An Annual Review of Policy and Practice (2013)

DIAMANDIS, Peter H., KOTLER Steven. **Abundância** - o Futuro é Melhor do que Você Imagina. HSM Editora. 2012. Cap.14

INACOL, **A National Primer on K-12 Online Learning** Version 2. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: A Study of the Play-Element in Culture .Boston: The Beacon Press, 1955. 240 p.

HOLMBERG, Börge, **The Evolution, Principles and Practices of Distance Education**. Studien und Berichte der Arbeitsstelle Fernstudienforschung der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg Volume 11. Oldenburg: BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, 2005. 171p.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar!** - uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006. 217 p.

LAZZARO, Nicole. **Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story**. Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. 2004.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web**. Projetando Websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.406p.

NIEUWDORP, Eva. **The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle** In: International DiGRA Conference, Vancouver, British Columbia, 2005.

SILVA P.C.D.; SHITSUKA R.; MORAIS G.R. - Estratégias de Ensino/Aprendizagem em Ambientes Virtuais: Estudo Comparativo do Ensino de Língua Estrangeira no Sistema EaD e Presencial - **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**., São Paulo, Volume 12, 2013. Disponível em < http://www.abed.org.br/revistacientifica/_Brazilian/edicoes/2013/2013_Edicao.htm> Acesso em 28/11/2013

SUITS, Bernard **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**, Canada: Broadview Press, 2005, 179 p.

TESAROLLO, Márcia Renata Matero. **Ambiente de Autoria de Cursos a Distância (AutorWeb)**. 2000. 97f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

VAUGHN, James Green. **The Opportunity Analysis Canvas Edition 2.0**. 103p.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win!** How game thinking can revolutionize your business. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012. 144p.

Sites Consultados:

PROJETO N. <http://www.aulasdejapones.com.br> Acesso em 01/11/2013

JapanesePod101. <http://www.japanesepod101.com/> Acesso em 01/11/2013

Live Mocha. <http://livemocha.com/> Acesso em 01/11/2013

Web版エリンが挑戦！日本語できます。 . <https://www.erin.ne.jp/en/index.php>
Acesso em 01/11/2013

LinguaLift. <http://japanese.lingualift.com/> Acesso em 27/11/2013

Links consultados para notas de rodapé:

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>> Acesso em 5/15/2013

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog>> Acesso em 5/15/2013

<http://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design> Acesso em 5/15/2013

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Design_instrucional> Acesso em 5/15/2013

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Moodle>> Acesso em 5/15/2013

<http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source> Acesso em 5/15/2013

<<http://en.wikipedia.org/wiki/HTML>> Acesso em 5/15/2013

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Framing_\(World_Wide_Web\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Framing_(World_Wide_Web))> Acesso em 5/15/2013

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash> Acesso em 5/15/2013

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Companhia_startup> Acesso em 5/15/2013

<http://en.wikipedia.org/wiki/Startup_company> Acesso em 5/15/2013

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Streaming>> Acesso em 5/15/2013

<http://en.wikipedia.org/wiki/Streaming_media> Acesso em 5/15/2013

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcasting>> Acesso em 5/15/2013

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcast>> Acesso em 5/15/2013

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Trial_\(inform%C3%A1tica\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Trial_(inform%C3%A1tica))> Acesso em 5/15/2013

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Upselling>> Acesso em 5/15/2013

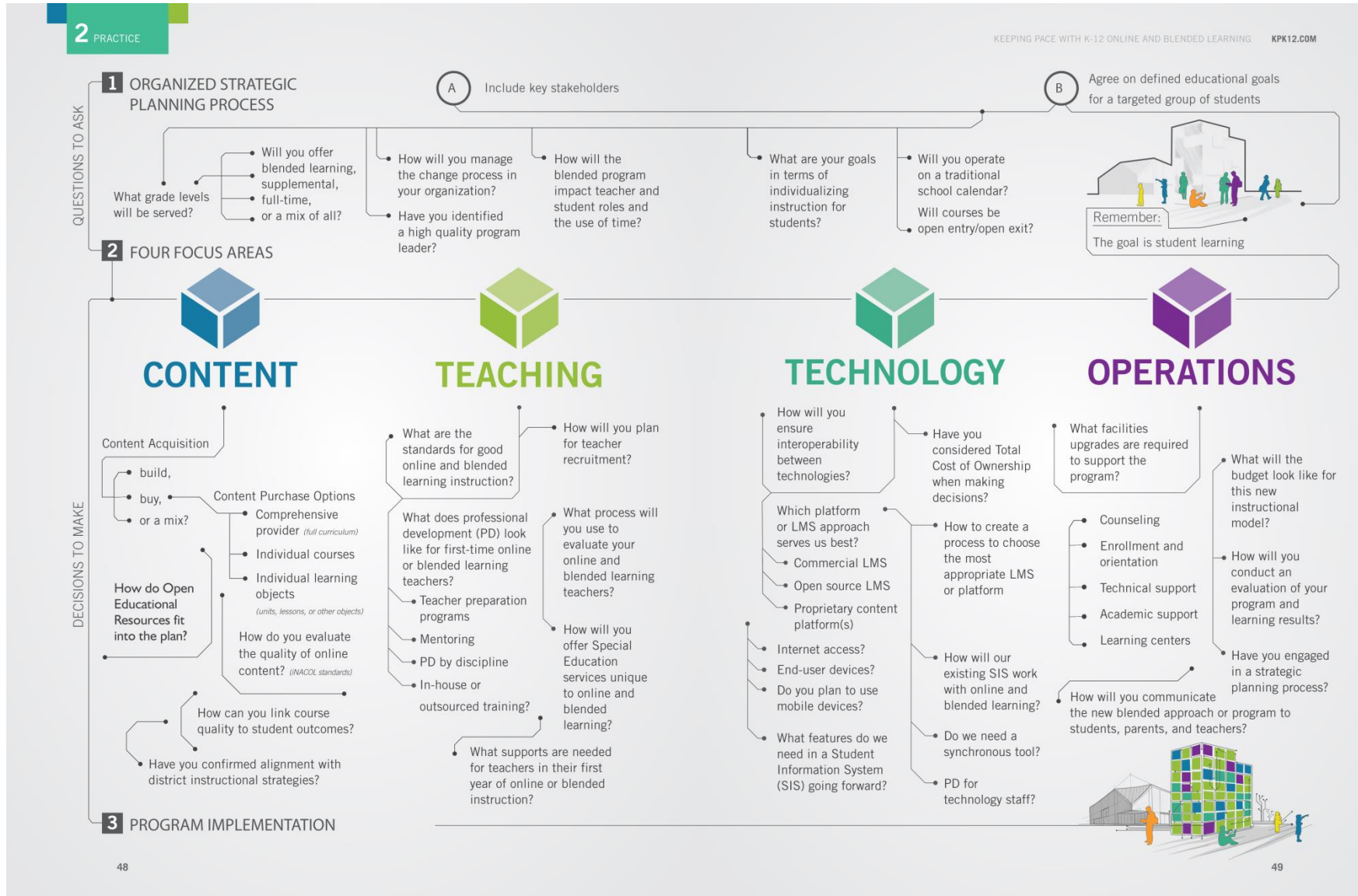
<http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_badges> Acesso em 5/15/2013

<http://en.wikipedia.org/wiki/Achievement_system> Acesso em 5/15/2013

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Outline_\(list\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Outline_(list))> Acesso em 5/15/2013

<<http://www.duolingo.com/info>> Acesso em 5/15/2013

<<http://lang-8.com/>> Acesso em 5/15/2013



CONTENT

Content Acquisition

- build,
- buy,
- or a mix?

Content Purchase Options

- Comprehensive provider *(full curriculum)*
- Individual courses
- Individual learning objects *(units, lessons, or other objects)*

Many content providers offer turnkey blended solutions pairing a complete online curriculum with technology and services. This comprehensive approach is relatively quick and easy, but can limit options and precludes content ownership.

Choosing a mix of build or buy increases your options while also developing internal expertise. Make sure you have a vision and leader to champion the effort.

Online instructional design is not a skill inherent in all teachers. Building online content requires staff expertise, the commitment of resources, and an extended time horizon for development, but you maintain control and ownership. Engage outside course reviewers to evaluate homegrown content.

Buying gives you access to high quality online content with immediate availability, but costs can be high and customization can be limited.

Acquiring complete courses offers convenience and an organized instructional approach, while seeking individual learning objects offers course design flexibility along with the responsibility to bring it all together.

Free always seems better, but quality can vary and the responsibility for search and retrieval requires dedicated staff time and expertise.

How do Open Educational Resources fit into the plan?

How do you evaluate the quality of online content?

Take the iNACOL National Standards of Quality for Online Courses and localize them for your use. Apply these standards to both content you develop internally or acquire externally.

Establish a review committee with various skill sets to examine content, instructional design, online assessment, technology interoperability, and usability. Make it better than the textbook committee.

Can be an effective component of the content acquisition mix. To best utilize these resources requires a commitment to the community that supports and fosters Creative Commons licensing. You should add if you take.

Will your content support individualized instruction?

Have you confirmed alignment with district instructional strategies?

Plan to track courses, units, lessons, and even learning objects to gains in student outcomes. Leverage the longitudinal tracking built into your LMS and SIS to retire ineffective content.

Content aligns with district instructional strategies, including Common Core implementation. Strive for equal course rigor through shared assessments across instructional environments. Blended courses are not the easy way out.

Use formative and summative assessments in your blended program to demand more from your digital content. Challenge students to maturely rate online content. Engagement counts.

TEACHING

What are the standards for good online and blended learning instruction?

How will you plan for teacher recruitment?

What does professional development (PD) look like for first-time online or blended learning teachers?

- Teacher preparation programs
- Mentoring
- PD by discipline
- In-house or outsourced training

What supports are needed for teachers in their first year of online or blended instruction?

How will you offer Special Education services unique to online and blended learning?

What process will you use to evaluate your online and blended learning teachers?

Take the iNACOL National Standards for Quality Online Teaching and localize them for your use. Quantify standards where possible and establish an evaluation rubric for teachers. Help them know what is expected.

In blended learning environments, commit to instruction that gives students an increased level of control over the time, place, path and pace of their instruction. Help them take responsibility for their learning.

Know your program type, academic goals, and targeted student population. Develop a local profile of an excellent blended learning teacher. Challenge existing teachers and new hires by using online instructional tools in review and hiring processes.

Avoid the myth, "any regular classroom teacher is qualified to teach online." Some teachers will thrive using the new tool set offered online while others will struggle.

Get ahead and have your own required, in-depth, rigorous PD offering available to teachers prior to their first online or blended teaching experience. Don't rely on teacher preparation programs. Make PD your first thought, not an afterthought.

Be willing to look outside your organization for quality online and blended learning PD expertise. Consider organizing by discipline. Math teachers unite!

The first online teaching experience can feel like starting over for many teachers. Push them towards a community of peers to share success strategies and work through tough times. Provide a formal structure, but encourage informal connections.

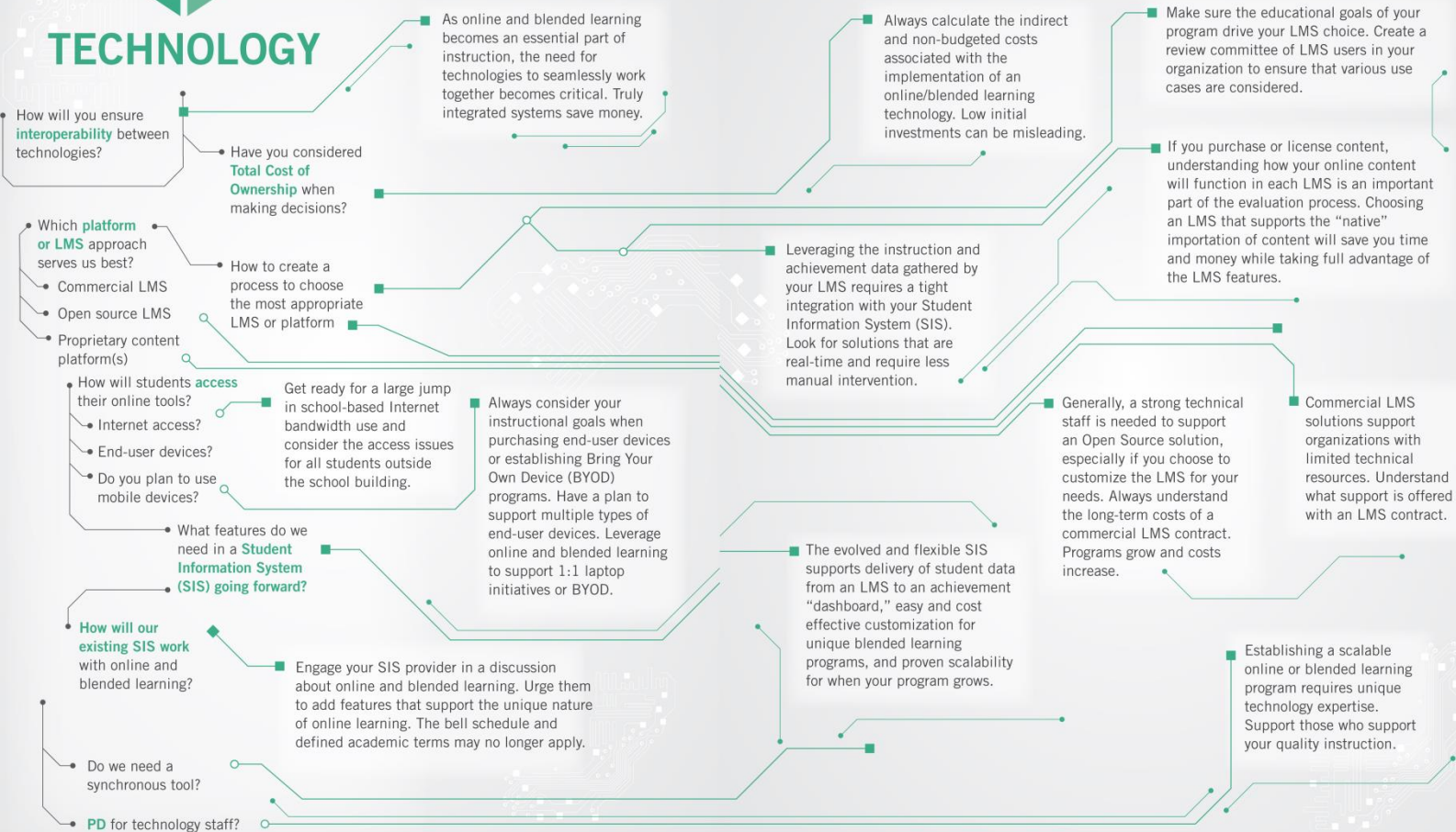
Online and blended environments call for teacher as facilitator. Support those who are making a big shift in their instructional style. Help them master the new communications tools and requirements. Communicate, communicate, communicate.

Plan ahead to support special education students and Individual Education Programs (IEPs). Include special education staff members in professional development that allows them to engage students in support of their online instruction. Support a culture that involves special education staff early in the online course.

Most of the teacher activities to support learning are documented in the LMS. Equip and train your administrators to understand online learning so they know good online and blended instruction when they see it. So much better than a brief classroom observation.

Work with master teachers to establish a teacher evaluation rubric using nationally accepted standards, combined with local learning goals. Keep this group together to update the expectations based on successful online teaching techniques. Reward excellence.

TECHNOLOGY



OPERATIONS

How will you offer **student support services** unique to online/blended learning?

- Counseling
- Enrollment and orientation
- Technical support
- Academic support
- Learning centers

What facilities upgrades are required to support the program?

Involve your guidance counselors in the planning and implementation process for any online or blending learning program. Give them a view into some representative online courses, so they can properly advise students.

Develop an online orientation course for students to set performance expectations, familiarize the students with the technology and gauge their commitment. Consider successful completion a requirement to gain access to registered courses.

Plan ahead for facilities upgrades needed to support your chosen style of blended learning. This might include, but not be limited to, room configurations, flexible furniture, power availability and providing non-traditional student work spaces.

Blended learning offers an opportunity to consider new staffing models including teachers, instructional coaches, graders, lab monitors and other roles. Commit the resources needed to hire a dynamic leader.

Consider offering non-traditional Learning Center environments in support of blended or credit recovery programs. Support student success with access to blended courses outside of school buildings and during extended hours.

What will the **budget** look like for this new instructional model?

Be aware of the pitfalls of underfunding a new blended learning program in the first year of operation. Investment may be higher than initial revenues. Your best marketing is referrals from successful students in year one.

Work your program evaluation into your strategic planning and initial budget. Develop an integrated approach that allows you to monitor student outcomes, stakeholder satisfaction, and the quality of your content and teaching.

Plan to use data from LMS to inform your evaluation process. Put the systems in place that support commitment to longitudinal data. Establish transparency to the community through your stakeholder group.

How will you conduct an **evaluation of your program** and learning results?

Have you engaged in a **strategic planning process**?

Start your strategic planning process with a needs assessment to help identify targeted educational goals that will affect student outcomes, especially where you are presented with unique educational challenges.

Complete a vision, mission, and educational goals exercise and then use the outcome to drive key decisions. Involve diverse stakeholders, and post the results in a prominent place for all to see, don't file them away.

If you operate in an environment of choice, make sure you engage in a competitive market analysis. Outreach and marketing to parents and students is more important than ever.

How will you **communicate** the new blended approach or program to students, parents, and teachers?

Change the internal culture that assumes students are geographically bound.